

**HUBUNGAN ANTARA ACADEMIC HARDINESS DENGAN PERILAKU
GAMING ADDICTION PADA SISWA SMP NEGERI 15 MALANG**

SKRIPSI



Oleh

**LIIZAH DIYANA MANZIL
NIM. 17410205**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**HUBUNGAN ANTARA *ACADEMIC HARDINESS* DENGAN PERILAKU
GAMING ADDICTION PADA SISWA SMP NEGERI 15 MALANG**

S K R I P S I

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

LIIZAH DIYANA MANZIL

NIM. 17410205

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

**HUBUNGAN ANTARA ACADEMIC HARDINESS DENGAN PERILAKU
GAMING ADDICTION PADA SISWA SMP NEGERI 15 MALANG.**

SKRIPSI

Oleh

LIIZAH DIYANA MANZIL

NIM. 17410205

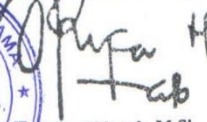
Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si
Nip. 197605122003121002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi



Dr. Rifa Hidayah, M.Si
Nip. 197611282002122001

ii

HUBUNGAN ANTARA *ACADEMIC HARDINESS* DENGAN PERILAKU
GAMING ADDICTION PADA SISWA SMP NEGERI 15 MALANG.

SKRIPSI

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal, 21 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Anggota Penguji lain
Ketua Penguji


Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si
Nip. 197605122003121002


Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag
Nip. 19730710200031002

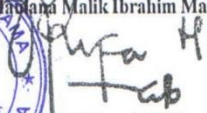
Penguji Utama


Fuji Astutik, M.Psi
Nip. 199004072019032013

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
tanggal, 21 Desember 2021

Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. Rifa Hidayah, M.Si
Nip. 197611282002122001

iii

Dipindai dengan CamScanner

Surat Pernyataan Orisinalitas

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Liizah Diyana Manzil
NIM : 17410205
Fakultas : Psikologi UIN Malang

Menyatakan bahwa skripsi saya tersebut dengan judul “ **Hubungan Antara Academic Hardiness dengan Perilaku Game Addiction pada Siswa SMP Negeri 15 Malang**”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapat sangsi.

Malang, 21 Desember 2021

Penulis,



Liizah Diyana Manzil
NIM. 17410205

Motto

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.” (Qs, Al-Insyirah:7)

PERSEMBAHAN

Penelitian ini peneliti persembahkan untuk :

Ayahanda Nur Hamid, dan Ibunda Ruqoiyyah tutur kata dan perilakunya yang selalu memberikan motivasi pada penulis, sehingga dapat menyelesaikan karya ini. Maafkan putrimu ini yang jika selalu meminta ini itu dan masih bisa memberikan apa-apa, akan tetapi putrimu ini akan berjanji kelak akan selalu bisa membahagiakan nanti, dan menjadi putri yang kalian banggakan. Teruntuk adik-adik ku Moh.Galih Syafaat dan Abdullah Khumaidi Kamal yang telah memberikan motivasi penulis untuk menyelesaikan karya ini. Dan teruntuk teman hidup tercinta Samsul Arifin S.Psi yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam senantiasa peneliti haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Karya ini tidak pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa trimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Rifa Hidayah. M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung. MA, selaku dosen wali saya di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagai pengalaman berharga kepada peneliti dan juga selalu sabar terhadap peneliti. Semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada peneliti bisa bermanfaat dan penuh berkah.

5. Segenap sivitas akademik Fakultas Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, bisa mendapatkan keberkahan dan ilmu yang bermanfaat dari seluruh dosen.
6. Untuk keluarga saya, kedua orang tua saya Ayahanda Nur Hamid dan Ibunda Ruqoiyyah, Adik-adik saya Mohammad Galih Syafa'at dan Abdullah Khumaidi Kamal, yang selalu tanpa lelah memberikan semangat, dukungan, nasihat dan do'a yang tulus dan ikhlas kepada peneliti sehingga skripsi ini terlaksanakan dengan lancar.
7. Terkhusus untuk Samsul Arifin S.Psi yang selalu memberikan dorongan, motivasi, semangat kepada penulis sehingga penulis dapat terlaksana dengan lancar dan baik.
8. Untuk teman saya Dewi Robi'ah, Nazla, Alda, Salma, yang memberikan semangat sehingga skripsi ini bisa terlaksanakan dengan baik. Trimakasih selalu menemani, menghibur baik suka maupun duka. Tetaplah terus berjuang semoga keberuntungan selalu memihak kepada kalian semua.
9. Untuk teman-teman angkatan 2017, tetaplah semangat teruslah mengejar impian dan jangan pantang menyerah.
10. Untuk guru-guru SMP Negeri 15 Malang yang bersedia membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian, sehingga peneliti dapat menyelesaikannya dengan lancar
11. Untuk adik-adik SMP Negeri 15 Malang yang bersedia menjadi responden penelitian saya, saya menyampaikan banyak terima kasih, atas bantuan kalian penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar.

12. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini baik moral maupun material.
13. Akhirnya peneliti berharap semoga peneliti ini bermanfaat bagi penelitian dan pembaca.

Malang, 25 November 2021
Peneliti,

Liizah Diyana Manzil
NIM. 17410205

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
 BAB II : KAJIAN TEORI	 14
A. Game Addiction.....	14
1. Definisi Game Addiction	14
2. Aspek-aspek Kecanduan Game Online	15
B. Academic Hardiness	17
1. Definisi Academic Hardiness	17
2. Aspek-aspek Academic Hardiness	21
3. Fungsi Academic Hardiness	23
4. Faktor Yang Mempengaruhi Academic Hardiness.....	20
C. Hubungan Antara Perilaku Game Addiction dengan Academic Hardiness	30
D. Hipotesis Penelitian	32
 BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	 33
A. Rencana Penelitian.....	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Validitas dan Reliabilitas	45
H. Analisis Data.....	47

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Pelaksanaan Penelitian.....	49
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	49
2. Waktu dan Tempat.....	50
B. Hasil Penelitian.....	50
1. Uji Validitas dan Reliabelitas	50
2. Analisis Deskriptif	57
3. Uji Hipotesis	61
C. Pembahasan	63
BAB V : PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bobot Tiap Item	37
Tabel 3.2 Blueprint Skala Game Addiction	38
Tabel 3.3 Blueprint Skala Academic Hardiness.....	42
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Game Addiction	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Academic Hardiness.....	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabelitas	56
Tabel 4.4 Deskripsi Statistik Skor Hipotetik.....	57
Tabel 4.5 Prosentase Tingkat Game Addiction.....	58
Tabel 4.6 Prosentase Tingkat Academic Hardiness	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Kategorisasi Game Addiction	59
Gambar 4.2 Grafik Kategorisasi Academic Hardiness	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Game Addiction dan Academic Hardiness	77
Lampiran 2 Data Responden Penelitian	83
Lampiran 3 Skor Mentah Penelitian Variabel Game Online dan Academic Hardiness	86
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas Game Addiction	93
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas Academic Hardiness.....	95
Lampiran 6 Uji Hipotesis dengan Analisis Product Moment	97
Lampiran 7 Uji Tingkat Game Addiction dan Academic Hardines.....	99
Lampiran 8 Bar Chart Game Addiction dan Academic Hardines	100

ABSTRAK

Manzil, Liizah Diyana, 17410205, Hubungan antara academic hardiness dengan perilaku gaming addiction. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang. 2021

Perilaku *game addiction* merupakan suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu dan terjadi secara meningkat, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. *Academic hardiness* dapat didefinisikan dengan suatu karakteristik kepribadian siswa yang memiliki daya tahan dan kekuatan dalam menghadapi kejadian-kejadian yang menekan di sekolah.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 15 Malang dengan jumlah subjek 60 siswa. Pengambilan sampel didasarkan menggunakan tehnik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *game addiction* aspek-aspek yang dikemukakan oleh Ria Fatma Ramadhani dan *Academic Hardiness* aspek-aspek yang dikemukakan oleh Richard Alexander. Data yang diperoleh, dianalisa menggunakan analisis korelasi *product moment* untuk mengetahui hubungan *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction* pada siswa di Smp Negeri 15 Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat perilaku *game addiction* memiliki prosentase sebesar 60.0% pada kategori sedang. Pada tingkat *academic hardiness* memiliki nilai prosentase sebesar 53.3 pada kategori sedang. Hasil uji hipotesa membuktikan diterima dan memiliki hubungan yang positif, dimana terdapat pengaruh yang signifikan antara *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikas sebesar $0,007 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh positif antara *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction* pada siswa Smp Negeri 15 Malang.

Kata Kunci : Academic Hardiness, perilaku Game Addiction

مستخلص البحث

منزل ، ليزا ديانا ، 17410205 ، العلاقة بين الجدية الأكاديمية وسلوك إدمان الألعاب .كلية علوم النفس
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانجز 2021 .

سلوك إدمان الألعاب هو حالة يكون فيها الشخص ملزمًا بعبادة قوية جدًا ولا يمكنه الهروب من ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، من وقت لآخر ، ويحدث ذلك بشكل متزايد أو مدته أو مقدار ذلك ، بغض النظر عن العواقب السلبية الموجودة فيه .يمكن تعريف الصلابة الأكاديمية على أنها سمة شخصية للطلاب الذين لديهم القدرة على التحمل والقوة في التعامل مع الأحداث المجهدة في المدرسة.

تم إجراء هذا البحث باستخدام طرق البحث الكمي التي أجريت على طلاب المدرسة المتوسطة ١٥ الحكومية بما مجموعه 60 طالبًا .اعتمد أخذ العينات على تقنية أخذ العينات هادفة .تم جمع البيانات باستخدام جوانب إدمان اللعبة التي اقترحتها ريا فاتما راماضني وجوانب الصلابة الأكاديمية التي اقترحها ريجاد اليكسادير (Richard Alexander). تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام تحليل الارتباط اللحظي للمنتج لتحديد العلاقة بين الصلابة الأكاديمية وسلوك إدمان اللعبة لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة ١٥ الحكومية.

وأظهرت النتائج أن مستوى سلوك الإدمان على الألعاب بلغ 60.0 ٪ في الفئة المعتدلة .أما في مستوى الصلابة الأكاديمية فتبلغ قيمته المئوية 53.3 في الفئة المتوسطة .تثبت نتائج اختبار الفرضية قبولها ولها علاقة إيجابية ، حيث يوجد تأثير كبير بين الجرأة الأكاديمية وسلوك إدمان اللعبة .يتضح هذا من خلال قيمة كبيرة قدرها $0.007 < 0.05$ ، مما يعني أن هناك تأثيرًا إيجابيًا بين الصلابة الأكاديمية وسلوك إدمان اللعبة في الطلاب بدرسة المتوسطة 15 الحكومية بمالانق.

الكلمات المفتاحية: الجرأة الأكاديمية ، سلوك إدمان الألعاب.

ABSTRACT

Manzil, Liizah Diyana, 17410205, Relationship between academic hardiness and gaming addiction behavior. Thesis, Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. 2021

Game addiction behavior is a condition in which a person is bound to a very strong habit and cannot escape playing online games, from time to time and it occurs increasing, duration or amount in doing so, regardless of the negative consequences that exist in him. Academic hardiness can be defined as a personality characteristic of students who have endurance and strength in dealing with stressful events at school.

This research was conducted using quantitative research methods conducted on students of SMP Negeri 15 Malang with a total subject of 60 students. Sampling was based on purposive sampling technique. The data was collected by using game addiction aspects proposed by Ria Fatma Ramadhani and Academic Hardiness aspects proposed by Richard Alexander. The data obtained were analyzed using product moment correlation analysis to determine the relationship between academic hardiness and game addiction behavior in students at SMP Negeri 15 Malang.

The results showed that the level of game addiction behavior had a percentage of 60.0% in the moderate category. At the academic hardiness level, it has a percentage value of 53.3 in the medium category. The results of the hypothesis test prove that it is accepted and has a positive relationship, where there is a significant influence between academic hardiness and game addiction behavior. This is evidenced by a significant value of $0.007 < 0.05$, which means that there is a positive influence between academic hardiness and game addiction behavior in SMP Negeri 15 Malang students.

Keywords: Academic Hardiness, Game Addiction behavior.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di jaman sekarang ini yaitu Revolusi industri 4.0, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin maju dan cepat, ditandai dengan masifnya penggunaan teknologi (khususnya teknologi informasi) dalam berbagai sektor kehidupan. Kemajuan teknologi informasi ini telah banyak membawa kemanfaatan dan kemajuan yang begitu banyak, namun penggunaan teknologi yang tidak tepat dan berlebihan dapat sangat membahayakan. Maraknya perkembangan dunia *internet* membawa banyak pengaruh bagi siswa. Kecanduan *game online* dan *internet* merupakan permasalahan di era rvolusi industri 4.0. *Game online* merupakan permainan yang cara bermainnya dengan menggunakan perangkat keras (*haedware*), misalnya *Mobile Smartphone* (Android), *Playstation* (PS), dan Komputer (PC). *game online* terbagi atas beberapa jenis atau ganre yaitu, *real time strategy* (RTS), *first person shooter* (FPS), *role playing games* (RPG), dan masih banyak lainnya (Pritondio,2017).

Seiring perkembangan teknologi, jenis *game online* banyak menghadirkan cukup beragam permainan dan memberikan dampak positif dan negatif. Diantara dua dampak tersebut, lebih banyak negatif daripada positifnya. Dampak positif diantaranya megasah ketrampilan, bisa mengambil keputusan, memecahkan masalah, meningkatkan kreatifitas, kecepatan berfikir dan dapat juga memelihara interaksi sosial. Dampak negatif terjadi jika terlalu larut dalam bermain *game* adalah menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan

juga berdampak psikologis seperti tingka laku yang agresif (Hidayat, A. S & Sandi Kartasasmita, 2013). Menjadikan sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi acuh tak acuh, kurang patuh dg hal yang ada di sekitarnya (Anhar, 2014). Persentasi usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan bermain *game online* adalah 10,15%. Sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak usia sekolah dan 10,2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan (Jet et al, 2014). Dengan berbagai macam jenis *game online* yang semakin marak membuat siswa lebih suka bermain dibandingkan belajar. Pengaruh ini sangat cepat menyerang para remaja yang sedang pada proses belajar. Beberapa individu banyak yang memperlihatkan pola bermain *game* yang problematik, yaitu bermain secara berlebihan yang menyebabkan munculnya gejala-gejala adiksi zat (Kuss & Griffiths, 2012). Permainan *game online* bisa menjadikan seseorang menjadi *addict* yang dicirikan dengan terganggunya kemampuan kontrol diri akibat bermain *game*. Peningkatan prioritas yang semakin banyak terhadap *game* dibandingkan dengan melakukan minat dan aktifitas sehari-hari. Hal ini dilakukan terus menerus dan semakin meningkat, walaupun tidak menyebabkan konsekuensi negatif. (WHO, 2018).

Griffiths, Mark & Daren C (2004) menjelaskan bahwa intensitas bermain *game* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. Remaja yang mengalami kecanduan bermain game online menghabiskan waktunya untuk bermain rata-rata 3-4 jam dalam sehari, karena itu usia remaja

dianggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *Game Online*. Perkembangan remaja terdiri dari perkembangan biologis, psikologis, kognitif, moral dan sosial. Perkembangan biologis, perkembangan otak yang belum matang sehingga remaja lebih mengedepankan emosi dan menyukai hal yang bersifat tantangan. Perkembangan psikologis, yang terjadi pada remaja yang mengalami adiksi *game online* remaja lebih senang mencoba sesuatu yang baru dan merasakan bahwa permainan *game* lebih menarik dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan perkembangan kognitif remaja dengan adiksi *game online* remaja mempunyai keinginan menunjukkan kemampuan yang dimiliki, sedangkan untuk nilai moral dan sosial remaja dengan adiksi *game online* remaja merasa mempunyai nilai sendiri dan merasakan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat dalam hidupnya, perkembangan ini menggambarkan bagaimana remaja akan mengalami adiksi *game online* (Widyastuti, 2009).

Adiksi *game online* adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Adiksi *game* ditandai dengan pemain bermain *game* secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal lain yang ingin dilakukan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Prause, 2014). Adiksi *game online* telah menjadi masalah global akibat masifnya perkembangan teknologi. Kuss (2013) menyebutkan prevalensi yang telah didapatkan di dunia terkait dengan adiksi *game online* yaitu sekitar 0,2% di Jerman (Petry, 2013), 50% remaja asal Korea mengalami adiksi *game online* Young (2009), kemudian lebih dari 70% anak-anak berusia 10-15 tahun

memainkan permainan *game* yang biasa, dan 40% memainkan permainan *game online* multiplayer di Belanda (Petry, 2011) dan Starcevic (2013) juga mengungkapkan di Korea Selatan masalah adiksi *game* semakin menjadi perhatian khusus karena sekitar 24% anak-anak disana dirawat di rumah sakit karena adiksi *game online*. Octa Reni (2019) menyebutkan frekuensi kecanduan bermain *game online* pada siswa Smp di Kota Bandar Lampung sebesar 49.5% dari 100%. (Aristina, 2016) anak-anak di Sekolah Darussalam Jambangan Surabaya terdapat 54,5% anak yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 54,5% dan untuk Hasil penelitian di Indonesia 10,5% remaja di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online* Jap, Tiara, Jaya & Suteja (2013).

Game online diminati oleh banyak remaja, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *gamers* remaja laki-laki sebanyak 92% dan remaja perempuan 6,8%. Remaja laki-laki lebih mendominasi dibandingkan remaja perempuan. Remaja menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* daripada orang dewasa, dikarenakan remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab yang rendah daripada orang dewasa, serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang lebih fleksibel daripada orang dewasa (Griffiths, 2004). Buchman & Funk (2008), mengungkapkan bahwa remaja laki-laki lebih mudah untuk mengalami adiksi terhadap *game online* dan menghabiskan banyak waktunya untuk berkunjung ke *game center*. Di Indonesia, penikmat *game online* terbanyak adalah kaum remaja 54% (Kusumadewi, 2009). ini menunjukkan bahwa remaja sangat menikmati *game online*. Para pemain

game online mengorbankan banyak aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarganya, alhasil salah satu akibatnya berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar seorang remaja, Griffiths (2004).

Siswa yang mengalami kecanduan game online sangat banyak di sekitar kita, mulai dari lingkungan keluarga, tetangga, sekolah, dan tempat-tempat lainnya. Di sini peneliti melihat pada saat wawancara dengan salah satu guru BK di SMP Negeri 15 Malang ini bahwa terdapat beberapa hambatan, hambatan yang muncul yaitu kurangnya konsentrasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas, mengantuk didalam kelas, berkurangnya waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman, dan sering terjadi tidak masuk sekolah, jika hal ini terus berlangsung dalam waktu lama diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Siswa yang sudah mengalami hal tersebut, sebagai guru BK di SMP Negeri 15 Malang langsung melakukan tindakan yakni berkunjung ke rumah siswa yang bermasalah untuk berhadapan dengan orang tuanya dan menanyakan penyebab siswa bisa melakukan hal tersebut (Puji, 2020)

Berdasar hasil wawancara yang peneliti dapatkan pada saat berkunjung di SMP Negeri 15 Malang. Peneliti mendapatkan berbagai fenomena yang ada di SMP Negeri 15 Malang salah satunya mengenai perilaku *game addictione* pada siswa. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa siswa yang sudah

mengalami kecanduan game online siswa itu menjadi malas untuk semua hal, karena sudah bermain game online dari siang sampai larut malam, jadi pagi tidak bisa bangun dan mengakibatkan terlambat pergi sekolah dan tidak masuk sekolah, melainkan pergi ke tempat kopi agar tidak ketahuan orang tuanya karena terlambat sekolah.

Dilihat dari pernyataan diatas bahwa siswa yang mengalami *game addictione* mengalami berbagai masalah terutama pada perilaku akademis yang tidak seharusnya dilakukan didalam kelas juga terjadi, seperti yang telah disampaikan oleh guru BK bahwa siswa sering tidur dikelas, jarang mengerjakan PR dan mencontek milik teman sekelasnya. Kemudian tidak ada konsentrasi dalam proses belajar-mengajar didalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru BK, peneliti mendapatkan satu fenomena di SMP Negeri 15 Malang yang mewakili beberapa siswa yang sudah mengalami *game addictione* yaitu mengenai dampak negatif perilaku *game addictione* di kelas. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai fenomena tersebut.

Hardiness bisa disebut dengan kepribadian tahan banting. *Hardiness* adalah kombinasi sikap yang memberikan keberanian dan motivasi untuk melakukan kerja keras atau kegiatan agar dapat bertahan dalam suatu masalah yang menimbulkan stres (Maddi, 2006). Menurut Kobasa S.C (1979), *hardiness* merupakan susunan karakteristik kepribadian yang berfungsi sebagai sumber daya pantul dalam menghalangi stres dalam kehidupan. Nazmiye & Asim (2015) *hardiness* didefinisikan sebagai ciri kepribadian yang menahan efek negatif dari

stres. Menurut Benishek dan Lopez (2001) dan Benishek dkk (2005) *hardiness academic* mengacu pada ketahanan seseorang untuk bertahan dalam akademik. Individu dengan *hardiness* menampilkan kesediaan untuk terlibat dalam karya akademis yang menantang, berkomitmen untuk kegiatan akademik, dan menganggap mereka memiliki kontrol atas kinerja dan hasil. Menurut Benishek dan Lopez (2001) *academic hardiness* mengacu pada dua teori kognitif berorientasi yaitu teori Kobasa (2010) tentang *hardiness* dan teori Dweck (1986) tentang motivasi akademik, yang berguna dalam memahami mengapa beberapa siswa bertahan ketika menghadapi kesulitan akademik sedangkan siswa yang lainnya tidak.

Fakta lapangan yang menunjukkan level *academic hardiness* berupa kontrol diri, perfeksionisme, motivasi berprestasi, menurunnya distress dan dukungan sosial, regulasi diri dan adanya manajemen waktu (Kartadinata dan Tjundjing, 2008). Individu dengan *hardiness* yang tinggi akan lebih memiliki sikap yang membuat mereka lebih mampu dalam melawan stress akademik. Dan individu dengan *hardiness* yang rendah dalam kondisi memiliki ketidakyakinan akan kemampuan dalam mengendalikan situasi. Dengan ini penilaian tersebut menyebabkan kurangnya pengharapan, membatasi usaha dan mudah menyerah ketika mengalami kesulitan sehingga mengalami kegagalan (Ratnaningsih, 2011).

Kedua teori tersebut saling komplementer memberikan kerangka untuk memahami bagaimana umumnya siswa dengan siswa yang mengalami *game addiction* dapat bereaksi terhadap tantangan akademis. Seorang siswa yang mampu memandang diri mereka memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan

akademik melalui pengaturan diri usaha dan emosional (kontrol), yang kemudian bersedia untuk melakukan pengorbanan pribadi untuk unggul secara akademis (komitmen), dan yang sengaja mencari pekerjaan sulit tertentu karena melakukannya dapat memberikan pertumbuhan pribadi jangka panjang (tantangan), sama halnya dengan siswa yang mengalami *game addiction* mungkin cenderung untuk berjalan dari orientasi berbasis pembelajaran daripada orientasi berbasis prestasi.

Menurut teori Hudek Knezevic dan Krapic (2012,) *Hardiness* terdiri dari tiga buah aspek yaitu: *Control* (kontrol), yaitu kecenderungan untuk meyakini bahwa dirinya mampu mempengaruhi bermacam-macam peristiwa yang tidak menentu dalam hidupnya. *Commitment* (komitmen), yaitu merupakan sebuah kecenderungan untuk melibatkan diri ke dalam situasi yang sedang dilakukan atau dihadapi. Kardun, Hudek Knezevic, dan Krapic (2012), mendefinisikan komitmen minat yang sungguh-sungguh, serta keingintahuan yang kuat mengenai aktivitas tersebut. Dan *Chellange* (tantangan) merupakan kecenderungan untuk meyakini bahwa perubahan-perubahan yang terjadi dalam hidup adalah sesuatu yang wajar dalam sebuah kehidupan. Umumnya siswa dengan siswa yang mengalami *game addiction* sama-sama akan dapat bertahan dalam kondisi stres dan penuh tekanan yang dapat dikategorikan sebagai siswa yang memiliki aspek-aspek didalam *academic hardiness*, karena mereka memiliki kontrol terhadap masalah yang dihadapi, komitmen untuk tetap terlibat dalam pengerjaan tugas, juga memiliki anggapan bahwa sebuah masalah yang dialami sebagai sebuah tantangan bukan sebagai ancaman.

Dari uraian diatas, sebuah penelitian ini sangat menarik untuk diteliti, karena sebelumnya belum ada penelitian terkait *Academic Hardiness* dengan Perilaku *game addiction*. Kemudian belum juga ditemukan penelitian terdahulu terkait *Academic Hardiness* dengan Perilaku *game addiction*. Tetapi selama ini penelitian tentang *game addiction* itu rata-rata diteliti pada hasil belajarnya, bukan diteliti pada performa belajarnya. Padahal performa belajar itu sangat penting karena hasil belajar itu dipengaruhi dengan performa belajar atau faktor yang lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang prestasi atau hasil belajarnya, yang dilakukan oleh Ni Putu Arika & Adijanti (2015) terhadap Siswa SMP Negeri 1 Kuta, dengan judul penelitian “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta” menunjukkan bahwa keseluruhan dari hasil yang dilakukan oleh Ni Putu Arika & Adijanti, menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. Dengan terbatasnya subjek penelitian yang ada sebanyak 55 orang siswa dengan menggunakan metode purposive sampling dan metode penelitiannya hanya menggunakan studi korelasi. Dibuktikan dengan hasil analisis data menunjukkan nilai r yang diperoleh adalah $-0,472$ dengan signifikan $0,000$. Berdasarkan nilai R^2 sebesar $0,223$, kecanduan *game online* berkontribusi terhadap penurunan prestasi belajar $22,3\%$.

Penelitian lain dilakukan oleh Aristina Halawah, (2019) terhadap siswa kelas 4 MI Darussalam Jambangan Surabaya sebanyak 33 responden, dengan

judul penelitian, “ Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya” menunjukkan keseluruhannya dari penelitian yang dilakukan oleh Aristina Halawa, menunjukkan bahwa hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar berada dalam tingkat sedang (3-4, 5 jam). prestasi belajar siswa kelas 4 sebagian besar yaitu dengan prestasi belajar yang cukup sebanyak (48,5%). Dengan menggunakan sampel penelitian 33 orang, dengan menggunakan metode penelitian desain *cross sectional*. Hipotesis dari penelitian ini diterima karena cenderung anak yang mendapatkan prestasi belajar dalam katagori baik dan sangat baik apabila intensitas bermain *game online* dalam tingkat rendah, sedangkan pada intensitas bermain *game online* ditingkat tinggi tidak ada anak yang mendapatkan prestasi belajar yang baik ataupun sangat baik.

Diperkuat lagi oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Jenab & Adeng Hudaya (2015) terhadap 40 siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cileungsi dengan judul penelitian, “Pengaruh Adiktif *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier $y = 109,42 - 0,645 (X)$. Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif *game online* akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645 unit secara signifikan. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar $r = -0,834$ skor ini menunjukkan bahwa adiktif *game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% yang dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan jumlah sampel

penelitian nya adalah 40 siswa, dan metode penelitian ini menggunakan survey *expost facto*. Dari penelitian ini juga dapat ditarik kesimpulan bahwa adiktif *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa X SMAN 1 Cileungsi.

Beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif antara *game addiction* dengan prestasi belajar, tetapi tidak dengan *academic hardines* dengan perilaku *game addiction* yang mana terkait dengan performa belajar, karena sebelumnya tidak ada penelitian terdahulunya dan sekarang peneliti akan mencoba meneliti tentang *academic hardines* dengan perilaku *game addiction* yang mana berharap terdapat hubungan positif yang signifikan. Maka dari sini penulis tertarik untuk meneliti tentang performa akademik siswa yang mengalami *game addiction* serta adakah hubungan antara *academic herdines* dengan perilaku *game addiction*, dengan ini judul penelitian, “ Hubungan Antara Perilaku *game addiction* Dengan Academic Hardiness Pada Siswa SMP Negeri 15 Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai permasalahan yang terdapat pada latar belakang diatas maka ditarik beberapa rumusan masalah yang akan dibahas, adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game* yang dialami oleh siwa?
2. Bagaimana tingkat ketangguhan akademik siswa?

3. Adakah hubungan antara *academic hardiness* dengan tingkat kecanduan bermain *game* pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dari penulisan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game* yang dialami oleh siswa
2. Untuk mengetahui tingkat ketangguhan akademik siswa
3. Untuk mengetahui hubungan antara *academic hardiness* dengan tingkat kecanduan bermain *game* pada siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mempraktikkan ilmu serta teori yang telah dipelajari selama ini. Adapun hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan psikologi, terutama dalam psikologi sosial dan psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Fakultas:

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi tambahan referensi baru dalam penelitian, karena penelitian kali ini adalah penelitian baru yang sebelumnya belum pernah ada.

b. Bagi Peneliti:

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman baru serta tambahan ilmu bagi peneliti terutama dalam hal *academic hardiness* dengan perilaku *gama addiction*. Dan juga sebagai bekal dimasa depan ketika peneliti masuk di dunia kerja terutama dalam hal yang kaitannya dengan psikologi pendidikan dan psikologi sosial.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Gaming Addiction

1. Definisi Kecanduan Game Online

Menurut Young (2009), kecanduan *game online* adalah adanya ketertarikan dengan *game*. Pemain *game online* seakan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan seringkali berfantasi mengenai bermain *game online* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* seakan menfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya.

Hal tersebut senada dengan definisi dari Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet* atau yang biasanya disebut *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa *internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* Young (2000). Dari

sini dapat dilihat bahwa *game online* merupakan bagian dari *internet* yang seiring dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh canggihnya *internet* atau yang lebih sering dikenal *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa *internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (Soettjipto, 2007).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

2. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada aspek kecanduan *game online* (Chen&Chang, 2008). Keempat aspek tersebut adalah :

a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus-menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap penerimaan suatu keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini merupakan bermain *game online*. Dan kebanyakan para pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *International and health-releted problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Yakni merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan *interpersonal* yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah

kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur (Chen&Chang, 2008).

Remaja yang kecanduan dalam bermain *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, hilangnya kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young, 2000).

Berdasarkan uraian diatas, aspek seseorang yang kecanduan akan *game online* antara lain yaitu seseorang tersebut akan mengalami ; *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

B. Academic Hardiness

1. Definisi Academic Hardiness

Kobasa *hardiness* merupakan sebuah karakteristik kepribadian yang dimiliki individu dalam menghadapi keadaan *stress*. *Hardiness* adalah ketahanan psikologis yang dapat menolong seseorang dalam mengelola *stress* yang dialami (Sukomo, 2019). Kobasa berpendapat bahwa individu yang mempunyai tingkat *hardiness* tinggi akan mempunyai serangkaian sikap yang membuat mereka tahan terhadap *stress*. Kemudian individu dengan tingkat kepribadian *hardiness* senang bekerja keras karena dapat menikmati pekerjaan yang dilakukan, senang membuat sesuatu yang harus dimanfaatkan dan diisi agar mempunyai makna dan membuat individu tersebut sangat antusias dalam mencapai masa depan, karena perubahan-

perubahan dalam kehidupan dianggap sebagai tantangan dan sangat berguna untuk perkembangan hidupnya.

Santrock (2002), berpendapat *hardiness* merupakan bentuk kepribadian yang karakteristiknya berupa komitmen, pengendalian, dan persepsi terhadap masalah sebagai tantangan. Cotton (dalam Rahmawan, 2010), *hardiness* sebagai komitmen yang kuat terhadap dirinya sendiri, sehingga dapat menciptakan tingkah laku yang aktif terhadap lingkungan dan prasaan penuh makna yang menetralkan efek negatif *stress*. Quick dkk (dalam Rahmawan, 2010), menyatakan *hardiness* sebagai kepribadian yang merefleksikan sebuah orientasi yang lebih optimis terhadap hal-hal menyebabkan *stress*.

Berawal dari *hardiness*, teori ini kemudian dibentuk dan disusun dalam konsep atau setting pendidikan. Dimana kata *hardiness* dalam bahasa Indonesia merupakan ketangguhan. Menurut Kobasa *hardiness* merupakan suatu karakteristik kepribadian yang dimiliki individu dalam mengalami keadaan stres. *Hardiness* merupakan tahapan psikologi yang dapat membantu seseorang dalam mengelola stres yang dialami (Sukmono, 2009). Menurut Kobasa individu yang memiliki *hardiness* tinggi mempunyai serangkaian sikap yang membuat mereka tahan terhadap stress. Individu dalam kepribadian *hardiness* senang bekerja keras karena dapat menikmati pekerjaan yang dilakukan, senang membuat sesuatu yang harus dimanfaatkan dan diisi agar mempunyai makna dan membuat individu tersebut sangat antusias dalam menyongsong masa depan, karena perubahan-perubahan dalam kehidupan dianggap sebagai tantangan dan sangat berguna untuk perkembangan hidupnya.

Konsep *hardiness* ini bisa juga disebut dengan kepribadian ketangguhan, atau *hardy personality*. Kobasa (dalam Kreitner & Kinicki, 2005) mengidentifikasi sekumpulan ciri kepribadian yang menetralkan stress yang berkaitan dengan pekerjaan. Kumpulan ciri ini dikatakan sebagai keteguhan hati (*hardiness*) , melibatkan kemampuan untuk secara sudut pandang atau secara berperilaku mengubah bentuk stresor yang negatif menjadi tantangan yang positif.

Kobasa (1979) menyatakan bahwa dalam *hardiness* ini menunjukkan adanya tiga aspek yakni *Commitment, Control, dan Challenge*. Secara teoritis gabungan dari ketiga aspek ini merupakan unidimensial dan bukan multidimensial dan merupakan faktor utama (Funk dan Houston, 1987). Namun dari beberapa studi ditemukan bahwa hubungan dari tiga aspek tersebut memiliki hubungan yang relatif lemah (Funk dan Houston; Hull, Teuren dan Virnelli dalam Taylor, 1995).

Konsep *Academic Hardiness* Benishek dan Lopez merupakan bentukan dari dua teori berorientasi kognitif, *hardiness* Kobasa dan teori Dweck tentang motivasi akademik, yang mungkin berguna dalam memahami mengapa beberapa siswa bertahan ketika menghadapi kesulitan akademik sedangkan yang lainnya tidak. Teori *hardiness* Kobasa sendiri (Kobasa, 1982; Ouelette, 1993) menunjukkan bahwa tiga proses penilaian kognitif (kontrol, komitmen, dan tantangan) berhubungan dengan ketekunan ketika menghadapi keadaan kehidupan yang sulit. Sedangkan teori motivasi akademik memberi pemahaman yang lebih baik bagaimana prestasi akademik dipengaruhi oleh tujuan akademik siswa.

Review penelitian mereka yang luas pada motivasi akademik diantara anak usia sekolah, Dweck dan Leggett (1988) mengidentifikasikan dua pola perilaku kognitif-efektif yang berbeda dalam kinerja akademik dan terkait jenis tujuan yang siswa kejar. Siswa yang mengejar kinerja berusaha untuk membuktikan kecocokan kemampuan mereka dan menghindari mereka dan menghindari menunjukkan ketidakmampuan mereka. Mereka menganggap kemampuan sebagai suatu entitas nyata, kegagalan dalam tugas yang diberikan mengakibatkan perasaan ketidakmampuan dan kurangnya kemampuan intelektual (Dweck, 1986; Elliott & Dweck, 1988; Mueller & Dweck, 1998). ketika dihadapkan dengan tugas menantang atau dihadapkan dengan pengalaman kegagalan awal, siswa ini menunjukkan kerentanan yang meningkat terhadap pengaruh negatif dan menurunkan ketekunan dalam melaksanakan tugas.

Siswa yang mengejar tujuan pembelajaran, sebaliknya, melihat tantangan akademik sebagai kesempatan untuk memperoleh keterampilan baru dan untuk meningkatkan kompetensi mereka. Mereka melihat kemampuan sebagai keterampilan tambahan yang dapat ditingkatkan sebagai salah satu pengetahuan dan menjadi lebih kompeten (Dweck, 1986, Elliott & Dweck, 1988). kegagalan dan kesalahan dianggap sebagai bagian proses pembelajaran yang alami. Siswa-siswa ini melaporkan gairah yang kurang negatif, tingkat yang lebih besar dari keterlibatan dalam tugas, dan ketekunan lebih dalam merespon tahapan tugas-tugas sulit dan kegagalan awal. Misalnya, Mueller dan Dweck (1998) menemukan bahwa siswa yang menerima pujian atas usaha mereka lebih dari pada kemampuan intelektual mereka (yaitu, mereka yang dalam kondisi orientasi-

belajar) lebih mungkin untuk menikmati tugas meskipun kesulitan dan kemungkinan kegagalan lebih tinggi. Bahkan, para siswa benar-benar suka dengan tugas sulit dan tidak melihat kurangnya keberhasilan mereka sebagai refleksi dari seseorang defisit intelektual. Sebaliknya, siswa yang dipuji karena kecerdasan mereka (yaitu, mereka yang dalam keadaan yang berorientasi-prestasi) kurang menyukai tugas yang menantang dan kurang mungkin untuk bertahan ketika mereka mengalami kegagalan. Hasil serupa telah ditemukan dengan siswa yang transisi ke SMP, saat karya akademis menjadi lebih menantang daripada mungkin di tingkat sebelumnya (Dweck & Sorich, 1999; Henderson & Dweck, 1990).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *academic hardiness* merupakan suatu karakteristik kepribadian siswa yang memiliki daya tahan dan kekuatan dalam menghadapi kejadian-kejadian yang menekan di sekolah yang didalam nya terdapat aspek *control*, *commitment*, dan *challenge*.

2. Aspek Akademik Hardiness

Berangkat dari teori *hardiness* Kobasa (1982, 168-169), kepribadian *hardiness* dalam setting akademik, berorientasi pada tiga karakteristik sebagai sumber kekuatan melawan stres dalam kehidupan siswa, yaitu:

a. Control

Control merupakan aspek dari kepribadian *hardiness* yang berupa kecenderungan untuk menerima dan percaya bahwa individu dapat meramal, mengontrol, dan mempengaruhi suatu kejadian dengan pengalaman apabila berhadapan dengan hal-hal yang tak terduga. Individu ini aktif mempengaruhi

lingkungannya dengan menanggapi dan mengambil manfaat sesuai dengan tujuan dan cita-cita hidupnya. Individu dengan kontrol yang lebih kuat akan selalu optimis dalam menghadapi hal-hal tak terduga. Kobasa menyatakan bahwa individu yang memiliki kontrol yang tinggi akan cenderung lebih berhasil dalam menghadapi masalah daripada individu yang control-nya rendah.

b. Commitment

Commitment adalah kecenderungan individu untuk terlibat dalam segala aktivitas, terlibat dengan orang-orang maupun peristiwa-peristiwa kehidupan dan mempercayai bahwa semua itu merupakan sesuatu yang menarik, bertujuan, dan mempunyai arti. Di samping itu, individu dengan keterlibatan yang kuat lebih suka melibatkan diri ke dalam aktivitas sosial. Dan tidak mudah menyerah pada tekanan. Jika menghadapi masalah, individu tersebut akan mencoba mencari jalan keluarnya sesuai dengan nilai-nilai tujuan dan kemampuan yang ada didalam dirinya.

c. Challenge

Challenge adalah kecenderungan individu untuk memandang suatu perubahan bukan sebagai ancaman tetapi sesuatu yang normal dalam kehidupan dan merupakan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Individu yang memiliki *challenge* adalah individu yang dinamik dan memiliki keinginan serta kemampuan yang kuat untuk maju. Jika menghadapi masalah, individu dengan *challenge* yang kuat akan memiliki perasaan positif terhadap perubahan dan akan tahu kemana mencari sumber yang akan membantunya untuk memecahkan

masalah. Serta mudah menemukan cara agar dapat menghadapi keadaan yang menimbulkan stres dan menganggap stres bukan ancaman.

3. Fungsi *Academic Hardiness*

Kobasa (1982) dan Maddi (2002) *hardiness* dalam diri seseorang individu berfungsi sebagai :

a. Membantu dalam proses adaptasi individu

Hardiness yang tinggi akan sangat terbantu dalam melakukan proses adaptasi terhadap hal baru, sehingga stres yang ditimbulkan tidak banyak. Sebuah penelitian membuktikan bahwa etnis Cina Kanada yang tinggal di Toronto, yang mempunyai ketahanan hati lebih tinggi, lebih mudah beradaptasi dan mengurangi efek kecemasan serta tetap memiliki harga diri yang tinggi ketika mengalami diskriminasi. Sebuah penelitian lain memiliki hasil yang senada, menunjukkan bahwa ketahanan hati dapat membantu penyesuaian diri remaja pria yang melakukan wajib militer.

b. Toleransi terhadap frustrasi

Terdapat penelitian tentang dua kelompok mahasiswa, yang mana disetiap kelompok mempunyai ketahanan hati yang tinggi dan hati yang rendah, menunjukkan bahwa mereka yang memiliki ketahanan yang tinggi menunjukkan tingkat frustrasi yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang ketahanan hatinya rendah. Penelitian lain menyimpulkan bahwa terdapat ketahanan hati dapat membantu mahasiswa untuk tidak berpikir akan melakukan bunuh diri ketika sedang putus asa atau stress.

c. Mengurangi akibat buruk dari stres

Kobasa yang banyak meneliti *hardiness* menyebutkan bahwa ketabahan hati sangat efektif berperan ketika terjadi periode stres dalam kehidupan seseorang. Demikian pula sama dengan pernyataan beberapa tokoh lain, hal ini dapat terjadi karena mereka tidak terlalu menganggap stress sebagai suatu ancaman.

d. Mengurangi penilaian negatif terhadap suatu kejadian atau keadaan yang dirasa mengancam dan meningkatkan pengharapan untuk melakukan *coping* yang berhasil

Coping merupakan penyesuaian kognitif dan perilaku menuju keadaan yang lebih baik, bertoleransi terhadap tuntutan internal dan eksternal yang terdapat dalam situasi stres. Ketabahan hati membuat seseorang bisa melakukan *coping* yang pas dengan masalah yang dihadapinya. Individu dengan ketabahan hati tinggi cenderung memandang situasi yang menyebabkan stres sebagai hal positif, dan karena itu mereka dapat lebih luas dalam menentukan *coping* yang sesuai.

e. Meningkatkan ketahanan diri terhadap stres

Hardiness dapat menjaga individu untuk tetap sehat meskipun mengalami kejadian yang menimbulkan stres (Smet, 1994). karena lebih tahan terhadap stres, seseorang akan lebih sehat dan tidak mudah sakit karena caranya menghadapi

stres lebih baik dibandingkan dengan individu yang ketabahan hatinya rendah (Cooper dkk, 1998).

f. Membantu seseorang untuk melihat kesempatan lebih baik sebagai suatu latihan untuk mengambil keputusan

Kobasa & Pucetti (1983) menyatakan bahwa *hardiness* dapat membantu individu untuk melihat kesempatan lebih banyak sebagai suatu latihan untuk mengambil keputusan, baik dalam keadaan stres ataupun tidak.

Berdasarkan paparan diatas, disimpulkan bahwa *hardiness* yang ada dalam diri seseorang berfungsi membantu dalam proses adaptasi individu, bisa memiliki toleransi terhadap frustrasi, mengurangi akibat buruk dari stress, mengurangi penilaian negatif terhadap suatu kejadian atau keadaan yang dirasa mengancam dan meningkatkan pengharapan untuk coping yang dihasilkan, membantu individu dalam melihat kesempatan lebih jernih sebagai suatu latihan untuk mengambil keputusan.

4. Faktor yang Mempengaruhi *Academic Hardiness*

Kobasa dkk (1982, 168-169) mengatakan *hardiness* merupakan konstelasi dari karakteristik kepribadian yang mempunyai sumber perlawanan di saat individu menemui suatu kejadian yang menimbulkan stres dan dapat membantu untuk melindungi individu dari pengaruh negatif stres. Hal ini dapat mengarah sebagai jalan untuk individu tetap memiliki kesediaan dan kontrol terhadap apa

yang sudah terjadi dan menjadikan hal tersebut sebuah tantangan bukan sebagai beban yang menekan diri.

Pada setting pendidikan seseorang yang memiliki karakteristik kepribadian *hardiness* dipengaruhi oleh salah satunya faktor kompetensi. Menurut Maddi (1979) bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara sifat tahan banting (*academic hardiness*) dan kinerja matematika yang akibatnya mendukung bukti yang dapat tembus. Misalnya, para pelajar dengan sikap keras akan lebih termotivasi untuk belajar materi kelas dan lebih kuat berkomitmen untuk kelas mereka daripada mereka yang tidak memiliki sikap semacam itu. Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi *academic hardiness* adalah kebutuhan kompetensi yang dimiliki seseorang tersebut. Semakin *academic hardiness* pada diri seseorang maka semakin tinggi pula kompetensi yang dimiliki oleh orang tersebut.

Pernyataan di atas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dweck dan Leggett (1988) tentang model motivasi akademik. Hasilnya bahwa perbedaan *hardiness* antar kalangan siswa harus berkaitan dengan perbedaan motivasi penting dalam sikap siswa terhadap pembelajaran dan prestasi yang lebih tinggi. Kepribadian *academic hardiness* yang dimiliki siswa mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan tertantang dengan keadaan akademik, sehingga meningkatkan pula keinginan berprestasi atau berkompetensi untuk dapat terpenuhi. Dweck dan Leggett (1988) mengidentifikasikan dua pola perilaku kognitif-afektif yang berbeda dalam kinerja akademik dan terkait jenis tujuan yang siswa kejar. Siswa yang mengejar tujuan kinerja berusaha untuk

membuktikan kemampuan mereka dengan menghindari ketidak mampuannya. Karena mereka menganggap kemampuan sebagai suatu entitas nyata, dan kegagalan pada tugas diberikan mengakibatkan perasaan ketidak mampuan dan kurangnya kemampuan intelektual (Dweck, 1986; Elliott & Dweck, 1988; Mueller & Dweck, 1998). Ketika dihadapkan dengan tugas menantang atau dihadapkan dengan pengalaman kegagalan awal, siswa ini menunjukkan kerentanan yang meningkat terhadap pengaruh negatif dan menurunkan ketekunan dalam melaksanakan tugas. Sehingga siswa yang seperti ini dapat dikatakan bahwa dengan kompetensi yang dimilikinya kurang maka menimbulkan kekuatan sifat tahan bantingnya pun juga ikut rendah.

Siswa yang mengejar tujuan pembelajaran, sebaliknya, melihat tantangan akademik sebagai kesempatan untuk memperoleh keterampilan baru dan untuk meningkatkan kompetensi siswa. Kebutuhan akan kompetensi siswa pada akhirnya akan membuat siswa lebih mampu memiliki *academic hardiness* yang tinggi. Mereka melihat kemampuan sebagai keterampilan tambahan yang dapat ditinggalkan sebagai salah satu pengetahuan dan menjadi lebih kompeten (Dweck, 1986). Kegagalan dan kesalahan dianggap sebagai proses pembelajaran yang alami, siswa ini sangat memiliki semangat yang kuat, keterlibatan yang tinggi dalam tugas, dan ketekunan lebih dalam menghadapi tugas sulit dan terdapat kegagalan. Misalnya, Mueller dan Dweck (1998) menemukan bahwa siswa yang menerima pujian atas usaha mereka daripada kemampuan intelektual mereka (yaitu, mereka yang dalam kondisi orientasi belajar) lebih mungkin untuk menikmati tugas meskipun kesulitan dan memungkinkan kegagalan lebih tinggi.

Dalam konteks psikologi, kompetensi masuk dalam kajian kebutuhan psikologis. Menurut dasar kebutuhan sesuai dengan *Self Determination Theory* menyebutkan adanya tiga kebutuhan dasar: otonomi, kompetensi dan keterkaitan. Otonomi mengacu pada kebutuhan untuk merasa bahwa perilaku seseorang dan hasil yang dihasilkan ditentukan sendiri (Deci & Ryan, 1985, 2000). Kompetensi mengacu pada kebutuhan untuk merasa efektif dan mampu melakukan tugas-tugas di berbagai tingkat kesulitan (Harter, 1978; Ryan & Deci, 2002; putih, 1959).

Akhirnya, seseorang yang memiliki penemuan kebutuhan untuk kompetensi tidak akan lepas dari pemenuhan kebutuhan lain seperti otonomi dan ketertarikan. Mereka berupaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut demi mencapai kesehatan psikologis dan pertumbuhan yang optimal. Menurut CET (*Cognitif Evaluation Theory*), pemenuhan kebutuhan dasar kebutuhan otonomi dan kompetensi khususnya memiliki pengaruh positif pada motivasi intrinsik (yaitu, melakukan kegiatan untuk kepentingan yang melekat dan kesenangan, Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000). Hal ini terdapat adanya kepribadian *hardiness* pada siswa maka akan mampu meningkatkan pemenuhan kebutuhan psikologis yang harus terpenuhi dalam dirinya.

Seperti pada penelitian juga disebut bahwa faktor yang diidentifikasi mempengaruhi *hardiness* salah satunya adalah dukungan sosial. Gannelen & Paul (1984) mengatakan bahwa ketiga komponen dari sifat *hardiness* secara berbeda terkait dengan dukungan sosial. Secara khusus mereka menemukan bahwa dimensi dari *hardiness* yaitu *commitment* dan *challenge* sangat berhubungan dengan dukungan sosial sedangkan dimensi *control* tidak berhubungan dengan

dukungan sosial. Namun, Kobasa dkk (1981) menekankan bahwa ketiga dimensi dari *hardiness* saling berkaitan dan dapat dijumlahkan untuk menciptakan suatu ukuran gabungan dari *hardiness*.

Dukungan sosial diatas berarti masuk dalam aspek keterkaitan karena disitu dijelaskan bahwa keterkaitan mengacu pada kebutuhan untuk merasa terhubung, didukung oleh, atau diasuh oleh orang lain (Baumeister & Leary, 1995, Ryan & Decy, 2002). Karena masa remaja merupakan masa transisi, dengan penurunan kesesuaian dengan orang tua, hubungan sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa lainnya dapat menjadi semakin penting, baik untuk kesejahteraan psikologis umum dan untuk kenikmatan kegiatan. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Eccles dkk, 2003 tentang keterlibatan dengan kegiatan rekreasi berhubungan seorang remaja dengan teman-teman sebayanya, memberikan pengalamannya dan tujuan bersama, dan dapat memperkuat persahabatan antara rekan-rekan dan hubungan dengan orang dewasa.

Berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh Gannelen & Paul (1984) tersebut membuktikan bahwa seseorang akan kuat atau tinggi taraf *academic hardiness* nya ketika dia merasa kebutuhan psikologis keterkaitannya terpenuhi, merasa terhubung dengan orang lain, diterima oleh orang lain, dan berarti untuk orang lain.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang mampu memiliki kemampuan tahan banting (*academic hardiness*) ketika dia mampu terpenuhi kebutuhan psikologisnya, seperti memiliki kesempatan untuk

meningkatkan kompetensinya, mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, dan mampu menggerakkan dirinya untuk suatu yang ingin dicapai.

C. Hubungan Antara *Academic Hardiness* dengan Perilaku *Game Adicction*

Menurut Kobasa *hardiness* merupakan suatu karakteristik kepribadian yang dimiliki individu dalam mengalami keadaan stres. *Hardiness* merupakan tahapan psikologi yang dapat membantu seseorang dalam mengelola stres yang dialami (Sukmono, 2009). Menurut Kobasa individu yang memiliki *hardiness* tinggi mempunyai serangkaian sikap yang membuat mereka tahan terhadap stres. Individu dalam kepribadian *hardiness* senang bekerja keras karena dapat menikmati pekerjaan yang dilakukan, senang membuat sesuatu yang harus dimanfaatkan dan diisi agar mempunyai makna dan membuat individu tersebut sangat antusias dalam menyongsong masa depan, karena perubahan-perubahan dalam kehidupan dianggap sebagai tantangan dan sangat berguna untuk perkembangan hidupnya.

Kobasa (1979) menyatakan bahwa dalam *hardiness* ini menunjukkan adanya tiga aspek yakni *Commitment*, *Control*, dan *Challenge*. Secara teoritis gabungan dari ketiga aspek ini merupakan unidimensial dan bukan multidimensial dan merupakan faktor utama (Funk dan Houston, 1987). Konsep *Academic Hardiness* Benishek dan Lopez merupakan bentukan dari dua teori berorientasi kognitif, *hardiness* Kobasa dan teori Dweck tentang motivasi akademik, yang mungkin berguna dalam memahami mengapa beberapa siswa bertahan ketika

menghadapi kesulitan akademik sedangkan yang lainnya tidak. Teori *hardiness* Kobasa sendiri (Kobasa, 1982; Ouelette, 1993) menunjukkan bahwa tiga proses penilaian kognitif (kontrol, komitmen, dan tantangan) berhubungan dengan ketekunan ketika menghadapi keadaan kehidupan yang sulit. Sedangkan teori motivasi akademik memberi pemahaman yang lebih baik bagaimana prestasi akademik dipengaruhi oleh tujuan akademik siswa.

Permainan *game online* bisa menjadikan seseorang menjadi *addict* yang dicirikan dengan terganggunya kemampuan kontrol diri akibat bermain *game*. Peningkatan prioritas yang semakin banyak terhadap *game* dibandingkan dengan melakukan minat dan aktifitas sehari-hari, hal ini dilakukan terus menerus dan semakin meningkat, walaupun tidak menyebabkan konsekuensi negatif. (WHO, 2018).

Griffiths M.D (2004), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *Game Online*. Perkembangan remaja terdiri dari perkembangan biologis, psikologis, kognitif, moral dan sosial. Perkembangan biologis, perkembangan otak yang belum matang sehingga remaja lebih mengedepankan emosi dan menyukai hal yang bersifat tantangan. Perkembangan psikologis, yang terjadi pada remaja yang mengalami adiksi *game online* remaja lebih senang mencoba sesuatu yang baru dan merasakan bahwa permainan *game* lebih menarik dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan perkembangan kognitif remaja dengan adiksi *game online* remaja mempunyai keinginan mengeksplor kemampuan yang dimiliki, sedangkan untuk nilai moral dan sosial remaja dengan adiksi *game online* remaja merasa mempunyai nilai

sendiri dan merasakan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh yang kuat dalam hidupnya, perkembangan ini menggambarkan bagaimana remaja akan mengalami adiksi *game online* (Widyastuti, 2009).

Dari permasalahan diatas bahwa siswa yang memiliki *hardiness* yang tinggi mampu menghadapi stres yang terjadi didalam diri individu, termasuk siswa yang mengalami *game adicction*, mereka juga pasti akan mampu dan memiliki sifat *hardiness* yang tinggi, terutama pada bidang akademiknya, karena pada dasarnya siswa yang mengalami *game addiction* sama-sama memiliki karakteristik atau konsep yang apa pada aspek *academic hardiness*, yaitu; *control*, *commitment*, dan *challenge*. Sehingga dari sini dapat diketahui bahwa begitu pentingnya sifat *hardiness* yang dimiliki oleh siswa yang mengalami *game addiction*, jika mereka mampu untuk meningkatkan karakteristik *academic hardiness* maka mereka akan berhasil dalam prestasi belajarnya, begitupun sebaliknya, jika siswa yang tidak mampu untuk meningkatkan *academic hardiness*nya maka akan sulit atau gagal dalam mencapai prestasi belajarnya.

D. Hipotesis

Berdasarkan demikian penelitian yang telah di jelaskan, maka dapat di kemukakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game* dengan *academic hardiness*. Gambaran dari penelitian ini yang berjudul “Hubungan Antara Perilaku *game addiction* dengan Academic Hardiness Pada Siswa SMP Negeri 15 Malang” diajukan sebagai hipotesis atau terkenalnya disebut dugaan sementara dalam sebuah rumusan masalah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Terdapat hubungan positif yang signifikan antara Academic Hardiness dengan Perilaku *game addiction* Pada Siswa SMP Negeri 15 Malang”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian adalah serangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan masalah suatu permasalahan. Hasil penelitian tidak dimaksudkan sebagai suatu pemecahan (solusi) langsung bagi permasalahan yang dihadapi, karena penelitian merupakan bagian kecil saja dari usaha pemecahan masalah yang lebih besar. Fungsi penelitian adalah mencari jawaban dan penjelasan terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah (Saifuddin, 2017)

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dimana data yang digunakan berupa angka dan hasilnya berupa angka.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan atau menjabarkan apa adanya data hasil penelitian dengan menyeluruh dan detail.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel Independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel penelitian yang terdapat dalam penelitian ini sebanyak 2 variabel:

- a. Academic Hardiness merupakan variabel X
- b. Perilaku Game Addiction merupakan variabel Y

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “ Hubungan Antara Perilaku *game addiction* dengan *Academic Hardiness* pada Siswa SMP Negeri 15 Malang”. pada penelitian ini terdapat perbedaan yang menjadikan variabel satu dengan variabel lainnya, jadi pada penelitian ini variabel yang menjadi objek penelitian yaitu:

- a. Variabel Terikat (dependen variabel)

Adalah untuk respon atau output yang merupakan variabel akibat atau tergantung kepada variabel lainnya. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku *Game Online*.

- b. Variabel Bebas (independent variabel)

Adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependent. Jadi variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Academic Hardiness*.

C. Definisi Operational Variabel Penelitian

Supaya penelitian ini terarah dan tidak terjadi kesalahpahaman mengenai makna dari judul penelitian maka istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini diberikan definis operational sehingga akan lebih memahami pada ruang lingkupnya. Adapun definisi operational pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan Game

Kecenderungan idividu untuk melakukan permainan *game online* secara tidak terkendali. Kecanduan *game* dicirikan dengan mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lain yang ada disekitarnya, dalam penelitian ini diukur dengan skala kecanduan *game* onlin dengan model skala likert dengan hasil makin tinggi skor skala makin kuat kecanduan *game* yang dialami oleh individu.

2. Ketangguhan Akademik

Academic Hardiness adalah karakteristik kepribadian dalam mengelola stres dalam belajar. Ketangguhan akademik menunjukkan adanya tiga aspek yakni *Commitment*, *Control*, dan *Challenge*. Diukur dengan skala ketangguhan akademik dengan model skala likert dengan hasil makin tinggi skor skala makin kuat ketangguhan akademik yang dialami oleh individu

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam melakukan penelitian, populasi didefinisikan sebagai kelompok objek yang akan dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2007). Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 15 Malang yang suka bermain *game online*. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 15 Malang yang berjumlah 316 anak (PDSS,2019)

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk menentukan sampel yang dapat dijadikan pedoman adalah apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2006). Dari pendapat tersebut, peneliti menetapkan jumlah sampel yang akan diambil yaitu 25% dari jumlah populasi siswa IX di SMP Negeri 15 Malang didapatkan hasil sejumlah 60 siswa.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel bertujuan atau *purposive sample*. Pada teknik ini peneliti memiliki kriteria khusus agar sampel yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Kriteria khusus yang peneliti tentukan untuk sampel yang akan digunakan yaitu:

1. Siswa/siswi kelas IX di SMP Negeri 15 Malang
2. Siswa/siswi yang suka bermain game online
3. Waktu bermainnya bisa mencapai 5-9 jam dalam sehari.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data setra informasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala. Skala yang digunakan ada 2 kuesioner yang akan disebarakan melalui *google form* untuk mengukur *game addiction* dan *academic hardiness*. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tulisan yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. (Arikunto, 2010). Angket ini jika untuk mendapatkan informasi yang akurat yaitu dengan reliabilitas dan validitas

maksimal. Dengan kata lain tujuan pembuatan angket adalah untuk mendapatkan informasi yang relevan dan akurat.

Kuesioner yang akan di gunakan pada penelitian ini dengan menggunakan model skala *likert*. Skala *likert* dapat digunakan untuk mengungkap sikap, penilaian dan pandangan seseorang atau kumpulan individu tentang fenomena sosial. Dalam penyesuaian kuesioner ini untuk menyusun sebuah pertanyaan ataupun pernyataan bertolak ukur pada masing-masing indikator dalam variabel *game addiction* dan *academic hardiness*. Kemudian untuk jawaban dari setiap pertanyaan ataupun pernyataan di masing-masing variabel menggunakan skala *likert*. Adapun dalam skala *likert* terbagi menjadi 4 tingkatan diantara adalah:

Tabel 3.1 Tabel Bobot Nilai Tiap Item

Skala likert	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Questionnaire* yang terdiri dari 2 skala, yakni skala *game addiction* dan skala *academic hardiness*. Skala ini disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Di dalam kuesioner memuat

pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh responden yang sesuai dengan kondisinya.

1. Skala *game addiction*

Dalam penelitian ini peneliti juga mengadopsi skala dari penelitian yang dilakukan oleh Ria Fatma Ramadhani (1018). alasan menggunakan skala ini adalah karena skala ini terbukti valid dan reliabel. Adapun koefisien reliabilitas adalah sebesar 0,04 dari 0,05. Skala ini telah memenuhi persyaratan keandalan alat ukur, sehingga 21 item yang valid dan reliabel tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berikut merupakan tabel *blue print* variabel *game addiction*:

Tabel 3.2

Blueprint Skala *game addiction*

Variabel	Aspek	Indikator	Aitem	Jumlah
			Favourabel	Item

Kecanduan Game Online	Arti (Saliance)	1. Terus-terusan memikirkan <i>game</i> yang sedang dimainkan 2. Menggunakan lebih banyak waktu luangnya untuk bermain <i>game</i>	1,2,3	3
	Toleransi (Tolerance)	3. Tidak bisa berhenti bermain ketika telah memulai pertandingan 4. Semakin bertambah waktu untuk bermain <i>game</i>	4,5,6	3

	Modifikasi Mood (Mood Modification)	5. Bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stress atau mengurangi tekanan sehingga merasa lebih baik	7,8,9	3
	Pengulangan (relapse)	6. Intensitas bermain tidak dapat dikurangi 7. Mengalami kegagalan saat mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	10,11,12	3
	Penarikan (Withdrawal)	8. Tidak bisa menarik diri untuk bermain <i>game online</i>	13,14,15	3

	Konflik (conflict)	9. Mempunyai masalah dengan orang sekitar (teman, keluarga, dll) di karenakan bermain <i>game</i> 10. Berbohong tentang waktu bermain <i>game</i>	16,17,18	3
	Masalah (Problem)	11. Waktu tidur berkurang disebabkan bermain <i>game</i> 1. Mengabaikan aktifitas lain ketika bermain 2. <i>game</i>	19,20,21	3
Total				21

2. Skala Academic Hardiness

Dalam penelitian ini mengadopsi skala *academic hardiness* yang dilakukan oleh Richard Alexander (2015). Alasan menggunakan skala ini adalah karena

skala ini terbukti valid dan reliabel serta sesuai dengan aspek yang di gunakan dalam penelitian ini adalah aspek *academic hardeniss*. Adapun koefisien reliabelitas adalah sebesar 0,930. skala ini telah memenuhi persyaratan ke dalam alat ukur, sehingga 46 item yang valid dan reliabel tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berikut merupakan *blue print* variable *Academic Hardiness*:

Tabel 3.3

Blueprint Skala Academic Hardiness

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	UF	

1.	<i>Control</i> Keyakinan peserta didik bahwa mereka memiliki kapasitas untuk mencapai hasil pendidikan yang di inginkan.	a. Melakukan usaha yang konsisten untuk menyelesaikan tugas yang sulit b. Menganggap tugas yang sulit sebagai kewajiban yang harus diselesaikan c. Memiliki semangat untuk bangkit saat mulai merasa ingin menyerah	1, 18, 28, 31, 35, 36, 40, 41	2, 8, 13, 16, 19, 30, 33, 42	16
----	--	--	--------------------------------------	-------------------------------------	----

2.	<i>Commitment</i> Kesediaan peserta didik untuk mengeluarkan upaya yang konsisten dan untuk terlibat dalam pengorbanan pribadi untuk mencapai keunggulan akademik	d. Menganggap tugas yang sulit sebagai sesuatu yang dapat membuat diri lebih maju e. Memandang tugas yang sulit sebagai hal yang positif f. Menerima tugas-tugas yang diberikan	12, 14, 27, 29, 32, 45	10, 15, 25, 34, 39	11
----	---	--	-------------------------------	---------------------------	-----------

3.	<i>Challenge</i> Kesediaan peserta didik untuk memandang suatu perubahan yang terjadi dalam kehidupan sebagai sesuatu yang wajar dan penting untuk pembelajaran dirinya	g. Percaya pada kemampuan diri untuk bisa menyelesaikan tugas yang sulit h. Mengendalikan diri dari hal-hal yang membuat menyerah	5, 6, 9, 11, 17, 22, 23, 24, 37,	3, 4, 7, 20, 21, 26, 38, 43, 44	18
		Total	45		

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukuranya (Azwa,2007). Untuk mengetahui validitas tidaknya dalam penelitian ini menggunakan *product moment pearson*. Adapun rumusannya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisiensi korelasi *product moment*

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah nilai aitem

$\sum Y$ = Jumlah nilai aitem

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai tiap aitem

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai tiap aitem

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara dua variable

Pedoman untuk menentukan validitas item adalah dengan menggunakan standar 0,3, sehingga item-item yang memiliki $r \geq 0,2$ dinyatakan gugur atau dihapus. Pedoman ini digunakan dengan alasan untuk mencukupi jumlah item yang diinginkan dari masing-masing aspek yang diukur, sehingga item-item setiap aspek tidak banyak yang gugur, meskipun rumus uji validitas telah dipaparkan diatas, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 16 for windows* untuk menguji validitas suatu item.

2. Reliabelitas

Reliabelitas merupakan penerjemahan dari kata *realibility* yang memiliki asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki reliabelitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). walaupun reliabelitas mempunyai

berbagai nama lain seperti keterandalan, kepercayaan, kestabilan, keajegan, dan konsistensi. Konsep mengenali reliabelitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Asterina, 2012). Untuk mengukur reliabelitas tersebut, peneliti menggunakan konsistensi alpha, dimana reliabelitas dinyatakan dengan koefisien angka 0 sampai 1,00. apabila suatu item angka koefisiensinya semain mendekati 1,00, maka semakin tinggi reliabelitasnya. Adapun rumus untuk mengukur reliabelitas adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Dimana :

r_{11} =Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians soal

σ_1^2 = Varians soal

Pada program SPSS, metode ini dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*, dimana kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* sama dengan atau lebih besar dari 0,60. Sama seperti uji validitas, peneliti juga menggunakan *SPSS 16 For Windows* untuk uji reabilitas.

H. Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskripsi dan analisis *regresi linier* sederhana, untuk menjawab item-item pertanyaan ataupun pernyataan adalah dengan menggunakan *SPSS For Windows*

dengan cara mencari mean, standar deviasi serta persentase tiap variabel yang kemungkinan dianalisis untuk menjawab beberapa rumusan masalah serta hipotesis dalam penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Visi Smp Negeri 15 Malang yakni Terwujudnya insan SMP Cerdas yang berbudaya Lingkungan dengan Berlandaskan Iman dan Taqwa dan Misi Smp Negeri 15 Malang 1). Meningkatkan kompetensi lulusan yang cerdas, terampil, kompetitif, cinta tanah air, beriman dan bertaqwa. 2). Melaksanakan standar pembangunan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di sekolah. 3). Membangun karakter warga sekolah yang dapat melestarikan lingkungan. 4). Meningkatkan standar pendidikan dan kependidikan yang relevan dengan kebutuhan perkembangan masa kini. 5). Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana pendidikan yang ramah lingkungan. 6). Meningkatkan standar manajemen sekolah yang dilengkapi dengan standar operasi prosedur (SOP). 7). Meningkatkan pengembangan standar penggalangan dana pembiayaan sekolah dari seponsor dan pemerhati sekolah. 8). Mengembangkan standar penilaian pendidikan akademik dan non akademik. 9). Membangun karakter

sekolah yang peka terhadap kerusakan lingkungan. 10). Mengembangkan kegiatan dengan pola hidup bersih dan sehat.

2. Waktu dan Tempat

Pengambilan data penelitian di lingkungan Sekolah SMP Negeri 15 Malang. Penelitian ini menyebarkan skala pada siswa kelas IX A-I dengan pengambilan data secara *online* menggunakan *Google Form*. Penelitian ini dilakukan selama 9 hari, pelaksanaan awal pada hari Rabu 15 September 2021 sampai tanggal 23 September 2021.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabelitas

a. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melalui pengujian validitas disetiap butir instrumen menggunakan bantuan komputer dengan program analisis SPSS 16.00 *For Windows*. Kriteria butir soal angkat dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau bisa dikatakan valid jika $r >$ dari 0,3. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikan 5% dengan bantuan program analisis SPSS 16.00 *For windows*. Berikut ini merupakan hasil dari validitas dari kedua variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Skala *game addiction*

Tabel 4.1

Hasil Uji Validitas *game addiction*

No	Aspek	Indikator	Aitem	Gugur
			Favourabel	
1.	Arti (Saliance)	1) Terus-terusan memikirkan <i>game</i> yang sedang dimainkan. 2) Menggunakan lebih banyak waktu luangnya untuk bermain <i>game</i>	1,2,3	-
2.	Toleransi (Tolerance)	1) Tidak bisa berhenti bermain ketika telah memulai pertandingan. 2) Semakin bertambah waktu untuk bermain <i>game</i>	4,5,6	-

3.	Modifikasi Mood (Mood Modification)	1) Bermain <i>game</i> untuk menghilangkan stres atau mengurangi tekanan sehingga merasa lebih baik	7,8,9	-
4.	Pengulangan (relapse)	1) Intensitas bermain tidak dapat dikurangi 2) Mengalami kegagalan saat mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	10,11,12	-
5.	Penarikan (Withdrawal)	1) Tidak bisa menarik diri untuk bermain <i>game online</i>	13,14,15	-
6.	Konflik (conflict)	1) Mempunyai masalah dengan orang sekitar (teman, keluarga, dll) dikarenakan bermain <i>game</i> 2) Berbohong tentang waktu bermain <i>game</i>	16,17,18	-

7.	Masalah (Problem)	1) Waktu tidur berkurang disebabkan bermain <i>game</i> 2) Mengabaikan aktifitas lain ketika bermain <i>game</i>	19,20,21	-
Total				0

Berdasarkan dari tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa pada skala *game addiction* terdiri dari 21 item, dan hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa tidak ada satupun item yang gugur, sehingga jumlah item yang valid tetap sama yang berjumlah 21 item.

2. Skala Academic Hardiness

Tabel 4.2

Hasil Uji Validitas Academic Hardiness

No	Aspek	Indikator	Item		Gugur
			F	UF	

1	Control	a) Melakukan usaha yang konsisten untuk menyelesaikan tugas yang sulit	1, 18, 28, 31, 35, 36, 40, 41	2, 8, 13, 16, 19, 30, 33, 42	F (1,18, 28, 31, 35, 36, 40, 41)
.	Keyakinan peserta didik bahwa mereka memiliki kapasitas untuk mencapai hasil pendidikan yang di inginkan.	b) Menganggap tugas yang sulit sebagai kewajiban yang harus diselesaikan			UF (8,13, 16)
		c) Memiliki semangat untuk bangkit saat mulai merasa ingin menyerah.			

2	<i>Commitment</i> Kesediaan peserta didik untuk mengeluarkan upaya yang konsisten dan untuk terlibat dalam pengorbanan pribadi untuk mencapai keunggulan akademik	a) Menganggap tugas yang sulit sebagai sesuatu yang dapat membuat diri lebih maju b) Memandang tugas yang sulit sebagai hal yang positif c) Menerima tugas-tugas yang diberikan	12, 14, 27, 29, 32, 45	10, 15, 25, 34, 39	F (12,27, 32, 45) UF (10,34, 49)
3	<i>Challenge</i> Kesediaan peserta didik untuk memandang suatu perubahan yang terjadi dalam kehidupan	a) Percaya pada kemampuan diri untuk bisa menyelesaikan tugas yang sulit b) Mengendalikan diri dari hal-hal yang membuat menyerah	5, 6, 9, 11, 17, 22, 23, 24, 37,	3, 4, 7, 20, 21, 26, 38, 43, 44	F (5,6,11, 17,22,2 3,) UF (21, 26, 44)

sebagai sesuatu yang wajar dan penting untuk pembelajaran dirinya				
	Total			27

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, bahwa diketahui pada skala *academic hardiness* terdiri dari 45 item. Dari hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa terdapat 27 item yang gugur, sehingga jumlah item yang valid terdapat 18 item.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program analisis SPSS 16.00 *For Windows*. Adapun jika ada koefisien *Alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan bahwa item-item dalam kuesioner tersebut adalah reliabel. Jadi tolak ukur pengambilan keputusannya adalah apabila nilai dari *Alpha Cronbach* terlihat lebih besar. Berikut ini merupakan hasil validitas dari kedua variabel penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3

Tabel Hasil Uji Reliabelitas

No	Variabel	Reliabelitas	Keterangan
----	----------	--------------	------------

1.	<i>game addiction</i>	0,885	Reliabel
2.	<i>Academic Hardiness</i>	0,901	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* dari skala *game addiction* memiliki koefisien sebesar 0,885. dan juga dengan skala *academic hardiness* memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,901 sehingga skala *academic hardiness* dapat dinyatakan reliabel.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menampilkan dan supaya lebih jelas sehingga dapat dilakukan interpretasi dengan mudah. Berikut ini merupakan hasil analisis deskriptif dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*.

Tabel 4.4

Deskripsi Statistik Skor Hipotetik

	Mean	Std.Deviation	N
<i>game addiction</i>	45.87	11.008	60
<i>Academic Hardiness</i>	39.47	10.846	60

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa:

1. Skala *game addiction* memiliki mean sebesar 45.87 dan std. Deviation sebesar 11.008.
2. Skala Academic Hardiness memiliki mean sebesar 39.47 dan std. Deviation sebesar 10.846

a. Deskripsi tingkat *game addiction*

Berdasarkan tabel prosentase tingkat *game addiction* dibawah, dapat diperoleh nilai prosentase 6.7 frekuensi 4 dengan kategorisasi tinggi. Kemudian dengan kategorisasi sedang diperoleh nilai frekuensi 36 dengan prosentase 60.0. dan untuk kategorisasi rendah diperoleh nilai frekuensi 20 dengan prosentase 33.3 sehingga dapat diketahui bahwa siswa SMP Negeri 15 Malang memiliki tingkat *game addiction* sedang.

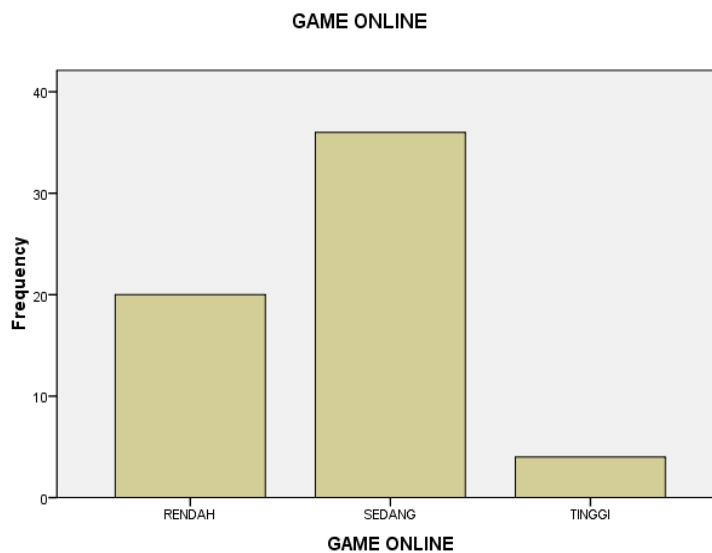
Tabel 4.5

Prosentase Tingkat *game addiction*

Kategorisasi	Frekuensi	prosentase
Tinggi	4	6.7
Sedang	36	60.0
Rendah	20	33.3

Gambar 4.1

Grafik Kategorisasi *game addiction*



Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa 6.7% siswa berada dalam kategori *game addiction* tinggi dengan frekuensi 4 siswa, dan siswa yang termasuk dalam kategori *game addiction* sedang yaitu 60.0% dengan frekuensi 36 siswa, dan kategori rendah yaitu 20% dengan frekuensi 33.3. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa Smp Negeri 15 Malang sebagian memiliki tingkat kecanduan bermain *game* sedang.

b. Deskripsi Academic Hardiness

Berdasarkan tabel prosentase tingkat *academic hardiness*, dapat diperoleh nilai frekuensi 6 dan prosentase 10.0 dengan kategorisasi tinggi, kemudian dengan kategorisasi sedang didapat nilai frekuensi 32 dengan prosentase 53.3, dan untuk kategorisasi rendah diperoleh nilai frekuensi 22 dengan prosentase 26.7. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa SMP Negeri 15 Malang sebagian memiliki tingkat *academic hardiness* yang sedang juga.

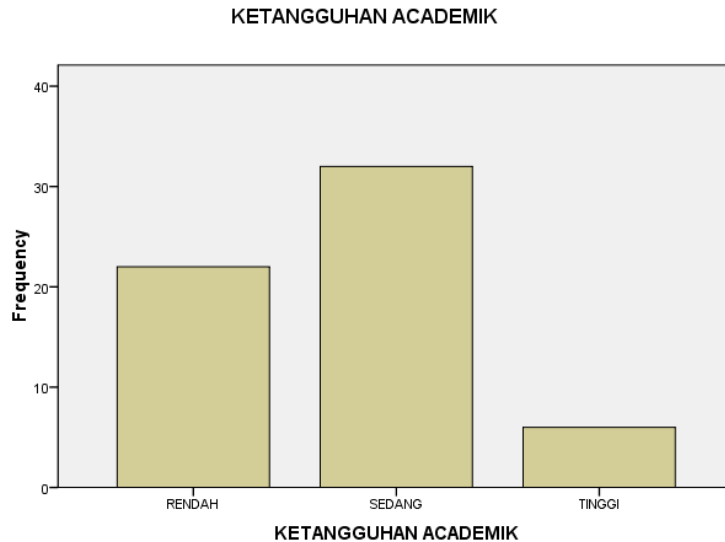
Tabel 4.6

Prosentase Academic Hardiness

Kategorisasi	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	6	10.0
Sedang	32	53.3
Rendah	22	36.7

Gambar 4.2

Garfik Academic Hardiness



Berdasarkan grafik diatas dapat diperoleh yaitu 10.0% siswa berada dalam kategori *academic hardeiness* tinggi dengan frekuensi 6 siswa, dan siswa yang termasuk dalam kategori *academic hardiness* sedang yaitu 53.3% dengan frekuensi 32 siswa, dan kategori rendah 36,7% dengan frekuensi 22 siswa. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa Smp Negeri 15 Malang sebagian besar memiliki *academic hardiness* yang sedang.

3. Uji Hipotetis

Uji hipotesis dengan tujuan apakah hipotesis yang dibuat oleh peneliti bisa diterima atau tidak. Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan bahwa apakah terdapat hubungan yang signifikan atau tidak ada hubungan antara kedua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, uji hipotesis dilakukan dengan

menggunakan analisis *product moment* dengan menggunakan *SPSS 16.0 For Windows*.

Tabel 4.7

Hasil Uji Hipotesis

Correlations			
		<i>game addiction</i>	Academic Hardiness
<i>game addiction</i>	Pearson Correlation	1	.342**
	Sig. (2-tailed)		.007
	N	60	60
Academic Hardiness	Pearson Correlation	.342**	1
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	60	60

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikan variabel *game addiction* terhadap *academic hardiness* sebesar 0.007. Angka tersebut menunjukkan hubungan yang signifikan antara *game addiction* dengan *academic hardiness* karena variabel keduanya kurang dari 0.05. Dengan demikian, Hipotesis yang bisa diterima dengan dinyatakan adanya hubungan antara kedua variabel, sehingga dapat dikatakan adanya hubungan yang positif yang signifikan antara

variabel *game addiction* dan variabel *academic hardiness* pada siswa SMP Negeri 15 Malang.

Selain penjelasan tersebut, dari tabel diatas dapat dilihat bahwa korelasi (r) yang merupakan hitungan antara variabel bebas dan variabel terikat sebesar $r = 0.342$. Koefisien korelasi tersebut menunjukkan kuat atau tidaknya suatu hubungan dari kedua variabel. Koefisien korelasi (p) antara variabel *game addiction* dan variabel *academic hardiness* adalah sebesar 0.342 hal ini berarti menunjukkan korelasi yang sedang antara keduanya. Hal tersebut menunjukkan ketika variabel *game addiction* meningkat maka meningkat pula *academic hardiness* pada siswa, dan sebaliknya semakin rendah tingkat *game addiction* nya maka rendah pula *academic hardiness* nya.

C. Pembahasan

1. Tingkat Perilaku *game addiction* siswa di Smp Negeri 15 Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh (Alexander,2015) tentang “hubungan antara *hardiness* dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir” dimana penelitian tersebut terdapat hubungan negatif antara kedua variabel, yang artinya semakin tinggi *hardiness* dalam diri seseorang maka akan semakin rendah tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Trifiriani (2017) yang berjudul “Academic Hardiness dan

Prokrastinasi pada Mahasiswa” didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif antara *academic hardiness* dengan prokrastinasi pada mahasiswa. Semakin tinggi *academic hardiness* maka semakin rendah prokrastinasi pada mahasiswa.

Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang diteliti sekarang menunjukkan perbedaan dalam hasil penelitian nya, banyak pengaruh dan faktor yang berbeda dalam keduanya. Bisa jadi dipengaruhi dengan perkembangan teknologi lama dengan sekarang, juga memungkinkan dalam melakukan manajemen teknologi, berupa berlebihan dalam menggunakan kecanggihan teknologi yang berhubungan dengan *internet* dan Hp. Ketika dalam sehari banyak beraktivitas dengan teknologi maka hal tersebut sedikit demi sedikit bisa dikurangi dengan lebih baik lagi dalam mengatur atau manajemen waktu dalam sehari, melakukan regulasi diri, mengontrol diri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dilakukan, didapatkan nilai prosentase dan frekuensi dari tingkat *game addiction* pada siswa Smp Negeri 15 Malang, secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan nilai presentasi sebesar 60,0% dan frekuensi siswa Smp Negeri 15 Malang sebanyak 36 pada kategori sedang. Sedangkan pada kategori tinggi nilai prosentase tingkat *game addiction* siswa Smp Negeri 15 Malang sebesar 6,7% dengan jumlah frekuensi 4 siswa.

Schie dan Wiegman dalam Burgess, Stermer, dan Burgess (2007), siswa yang kecanduan *game online* akan meluangkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Dengan keterbatasan waktu yang diluangkan

untuk kegiatan akademik membuat penurunan kegiatan akademis menurun. Shin (2004) menyatakan bahwa siswa yang kecanduan *game online* akan lebih banyak meluangkan waktu dalam aktivitas bermain *game online* nya dibandingkan mengutamakan belajar nya. Jadi, waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game online*.

Jacobs, dan Watkins (2008) menyatakan bahwa *game online* membuat menurunnya dalam hal akademis karena aktivitas dalam bermain *game online* bersifat seperti distraksi yang membuat teralihnya perhatian dalam belajar. Dalam belajar siswa akan berkurang karena kehadiran *game online* yang berperan sebagai pengalih perhatian. Jadi, semakin siswa sering bermain *game online* maka semakin sedikit siswa untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil dari penelitian di lapangan menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa SMP Negeri 15 Malang memiliki tingkat *game addiction* pada kategori Sedang, hal ini dibuktikan dengan nilai presentasi dan frekuensi tingkat *game addiction*, dimana siswa sebesar 60,0% dengan frekuensi sebanyak 36 siswa pada kategori *game addiction* sedang.

2. Tingkat Academic Hardiness pada siswa Smp Negeri 15 Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan nilai prosentase dan frekuensi dari tingkat *academic hardiness* pada siswa Smp Negeri 15 Malang, secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan nilai prosentasi sebesar 53,3% dan frekuensi siswa Smp Negeri 15 Malang sebanyak 32 pada kategori sedang. Sedangkan pada kategori tinggi

nilai prosentase tingkat *academic hardiness* siswa Smp Negeri 15 Malang sebesar 10,0% dengan jumlah frekuensi sebanyak 6 siswa.

Catton (dalam Hariyanto, 2011), *hardiness* sendiri merupakan tanggung jawab yang kuat terhadap diri sendiri, sehingga dapat menciptakan tingkah laku yang aktif terhadap lingkungan. Seseorang apabila dengan *hardiness* yang tinggi, maka selain individu tersebut akan bisa bertanggung jawab penuh pada diri sendiri, begitu pun bertanggung jawab terhadap orang lain. Individu ini akan merasa kebutuhan orang lain yang belum terpenuhi pun merupakan suatu tanggung jawab untuknya. Pernyataan ini sangat sesuai dengan hasil penelitian oleh Eschleman, Bowling dan Alarcon (2010), bahwa tanggung jawab pada *hardiness* tidak hanya terletak pada dirinya sendiri melainkan juga banyak hal yang menjadi tanggung jawabnya, termasuk dalam hal ini adalah bagaimana individu bertanggung jawab terhadap lingkungan dan orang lain.

Menurut penelitian Vinothkumar (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan seorang siswa lebih tinggi dari tantangan yang merupakan salah satu faktor *academic hardiness*, bisa menyebabkan kebosanan yang merupakan faktor lain yang menyebabkan terjadinya penundaan dalam mengerjakan tugas. Salah satu alasan terjadinya penundaan atau keterlambatan dalam belajar adalah ketidak mampuan siswa dalam menghadapi tugas dan tantangan yang tidak bisa di selesaikan.

Berdasarkan penjabaran dan hasil di lapangan menunjukkan bahwa keseluruhan siswa Smp Negeri 15 Malang memiliki *academic hardiness* yang

sedang, ini dibuktikan dengan hasil prosentase dan frekuensi secara keseluruhan dari semua siswa sebesar 53,3% dengan frekuensi 32 siswa dalam kategori sedang.

3. Hubungan antara Academic Hardiness dengan Perilaku *game addiction* pada siswa Smp 15 Malang

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dapat diketahui bahwa ada hubungan yang signifikan antara *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction* pada siswa Smp Negeri 15 Malang. Dalam hipotesis yang ada, hasil hipotesis diterima dan hubungan yang dihasilkan positif dan sedang. Hasil tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction* sebesar 0,007 dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 dan untuk melihat hubungan yang terjadi pada kategori tinggi, sedang, dan rendah, dapat dilihat dari nilai *pearson correlation* dari variabel perilaku *game addiction* dan variabel *academic hardiness* memiliki nilai 0,342. Nilai tersebut membuktikan bahwa adanya hubungan yang sedang yang terjadi antara perilaku *game addiction* dengan *academic hardiness* dan sebaliknya. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat perilaku *game addiction* nya, maka tinggi juga pula tingkat *academic hardiness*nya.

Bahwa perilaku *game addiction* dalam seorang siswa memiliki pengaruh terhadap *academic hardiness* nya, karena aspek yang ada pada *academic hardiness* yaitu *control*, *commitment* dan *challenge* merupakan karakteristik ketangguhan yang ada dalam seorang siswa yang penting dalam pertahanan

terhadap stres, dimana stres itu sendiri merupakan salah satu penyebab terjadinya perilaku malas, menunda dalam mengerjakan kewajiban seorang siswa,

Buari (2003) menjelaskan bahwa siswa yang mengalami stres akan memunculkan gangguan psikologis berupa respon emosional, kognitif, dan fisiologis. Mereka yang mengalami kondisi tersebut tentu akan terganggu dalam melakukan berbagai aktivitas, sehingga mengakibatkan ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas dalam waktu tertentu, yang berujung pada perilaku kecanduan *game online* itu sendiri. Aspek *academic hardiness* seperti *control* akan membuat seseorang mampu untuk mengontrol dirinya dengan baik dan tidak secara sengaja melakukan kemalasan terhadap tugas.

Academic hardiness mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam aktivitas individu, salah satunya berkaitan dengan kontrol diri yang dimiliki. Menurut penelitian yang dilakukan Sandhu (2009), bahwa individu yang memiliki *hardiness* yang tinggi maka akan lebih bertanggung jawab dan mudah mengontrol dirinya. Hal tersebut selaras dengan Maddi, Kobasa, dan Khan (2007), bahwa individu yang memiliki *hardiness* yang tinggi akan lebih memiliki kontrol diri yang baik. Chaplin (2002), individu yang memiliki kontrol diri yang baik memiliki suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu kearah konsekuensi positif, sehingga tidak hanya akan memikirkan dirinya sendiri namun akan lebih mudah memikirkan kepentingan orang lain pula.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat *game addiction* Smp Negeri 15 Malang, secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Artinya, dorongan untuk bermain game online secara terus menerus, menarik diri dari lingkungan sekitar, begadang, tidak memperdulikan kesehatan semakin menurun.
2. Tingkat *academic hardiness* pada siswa Smp Negeri 15 Malang, secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Artinya, perkembangan kontrol diri, komitmen diri dan tantangan pada diri siswa berada pada tingkat sedang.
3. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *academic hardiness* dengan perilaku *game addiction* pada siswa SMP Negeri 15 Malang. Dalam hal ini hasil hipotesis diterima dan hubungan yang dihasilkan adalah positif. Artinya, semakin tinggi *academic hardiness* maka tinggi pula perilaku *game addiction* pada siswa SMP Negeri 15 Malang,

begitu sebaliknya semakin rendah *academic hardiness* maka semakin rendah pula perilaku *game addiction* pada siswa SMP Negeri 15 Malang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan berkaitan dengan hasil yang telah diperoleh dari apa yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini:

1. Bagi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini siswa diharap dapat lebih bisa meningkatkan rasa tanggung jawab sebagai siswa di sekolah dengan cara meningkatkan kontrol diri, komitmen dan tantangan yang sudah ada pada dirinya.

2. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah khususnya untuk guru agar lebih menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara menarik, memberikan tantangan-tantangan kecil dalam berbagai kegiatan, dan memberikan kontrol diri terhadap siswa. Dengan ini akan mendorong siswa lebih maju dalam poses akademik

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini masih banyak terdapat keterbatasan dalam penelitian, untuk itu penelitian selanjutnya agar lebih baik dan luas dalam mengkaji mengenai *academic hardiness* dengan perilaku *game online* . Dengan konteks

pembahasannya yang lebih luas lagi. Dan juga diharapkan lebih mengarah pada orientasi siswa, yang mana bisa dicapai di masa depan seorang siswa. Kiranya penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan pembandingan bagi peneliti selanjutnya terutama berkenaan *akademic hatdiness* dengan dan perilaku *game addiction*.

Daftar Pustaka

- Alexander R. 2015. *Hubungan Antara Hardiness dengan Prokrastinasi Academic pada Mahasiswa Tingkat Akhir*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma.
- Anshori, H. Muslich. 2000. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya : Airlangga University press.
- Arikunto, S, (2005), *Menejemen Penelitian*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineke Cipta, Hal: 27
- Arishanti N, *Hardiness Penyesuaian Diri dan Stres Pada Siswa Taruna*, Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Vol.4 (2), 2019, Hal: 163-175
- Azwar, S. 2000. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Estemm Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi.Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Benishek & Lopez. (2001). Development And Evaluation Of The Revised Academic Hardiness Scale. *Journal Of Career Assessment*. 9(4), 333-352
- Benishek, L.A, Feldman, J.M, Shipon, R.W, Mecham, S.D & Lopez, F.G (2005). Development And Evaluation Of The Revised Academic Hardiness Scale. *Journal Of Career Assessment*,13 (1), 59–76

- Chen,C.Y & Chang, S.L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To Use's Liking Of Design Feature. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Dweck & Legget (1988). A Social-Cognitive Approach To Motivation And Personality. Psychological Review. 95,(.2), 256-27.
- Feprinca, Dica. 2012. *Hubungan Motivasi Belajar Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Lagand*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D.& Daren Chappell. (2004). Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavioral* Vol 7. No.4
- Halawan A, *Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di Mi Darussalam Jambangan Surabaya*, Jurnal Psikologi, Vol.2 (2), 2016, Hal: 1-9
- Janeb, Hudaya. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*. Research and Development Of Education.
- Kobasa, S. C., Maddi, S. R., & Khan, S. (1982). Hardiness and health: aprospective study. *Journal of personality, and social psychology*, 42(1), 168.

- Kobasa, S. C. (1979). Stressfull life events, personality, and health: an inquiry into hardiness. *Jurnal of personality and social psychology*, 37(1). 1.
- Maddi, S. R. (2006). hardiness: The courage to grow from stresses. *The Journal of Positive Psychology*, 1(3), 160-168
- Moh Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, Hal: 2829.
- Nilawati W, *Efektivitas pelatihan Ketangguhan (Hardiness) untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Akademik Siswa Atlet*, Provita Jurnal Psikologi Pendidikan, Vol.10 (2), 2017, Hal:1-20
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th en). Jakarta : Erlangga
- Theresia E, Reni O, dll, *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*, Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung, Vol.1 (2), 2019, Hal: 96-104
- Trifiriani, Agung. 2017. *Academic Hardisess dan Prokrastinasi pada Mahasiswa Muhaharrama Trifiani*. Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Islam negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Putu, Adijanti. 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana.

Risky R, *Hubungan Antara Hardiness dengan Perilaku Prosocial pada Siswa Kelas IX Sma Islam Hidayatullah Semarang*, Jurnal empati, Vol.5(2), 2016, Hal: 205-210.

Rohman K, *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*, Jurnal Perempuan dan Anak, Vol.2 (1), 2018, Hal: 155-174

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37,355,572.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 01
SKALA *GAME ADDICTION* DAN *ACADEMIC HARDINESS*

IDENTITAS PRIBADI

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan, dan pada setiap pernyataan terdapat 4 (empat) pilihan jawaban :

1. STS (Sangat Tidak Setuju)
2. TS (Tidak Setuju)
3. S (Setuju)
4. SS (Sangat Setuju)

Pilih jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya pada diri anda.

SKALA *GAME ADDICTION*

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kekurangan jam tidur karena bermain game				
2.	Saya bermain bukan untuk membuat prasaan saya lebih baik				
3.	Belakangan ini, waktu bermain game saya semaikin bertambah				
4.	Saat saya tidak bermain game, saya merasa cemas				
5.	Saya tidak tertarik dengan kegiatan yang lain karena asik bermain game				
6.	Saya ingin mengurangi waktu bermain game, namun saya kesulitan untuk melakukannya				
7.	Saat saya tidak bermain game, saya selalu memikirkan kenaikan level dalam permainan saya				
8.	Saya bermain game untuk mengurangi prasaan tidak nyaman yang saya miliki				
9.	Saya merasa harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game				
10.	Saya merasa sedih ketika saya tidak dapat bermain game				
11.	Saya sering berbohong pada keluarga tentang lamanya saya bermain game				
12.	Saya merasa tidak akan pernah bisa berhenti bermain game				
13.	Saya merasa bahwa bermain game jadi kegiatan yang paling menghabiskan waktu				
14.	Saya bermain game untuk melupakan pikiran yang				

	mengganggu				
15.	Saya merasa satu hari tidak cukup untuk menyelesaikan misi dalam bermain game				
16.	Saya merasa cemas ketika tidak bisa bermain game karena alasan apapun				
17.	Saya merasa kebiasaan bermain game membahayakan pertemanan saya				
18.	Saya sering mencoba untuk mengurangi kebiasaan bermain game, tetapi tidak bisa				
19.	Saya tau bahwa aktivitas harian seperti, sekolah, mengurus rumah, dsb, tidak pernah terkena dampak negatif dari kebiasaan bermain game				
20.	Saya yakin bahwa kebiasaan saya dalam bermain game berdampak buruk				

SKALA ACADEMIC HARDINESS

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Segala sesuatu yang saya lakukan saat ini, akan menentukan apa yang saya alami besok				
2.	Permasalahan dalam kelompok bukanlah hal yang harus saya perhatikan				
3.	Saya selalu menolak adanya perubahan dalam hidup				
4.	Mengerjakan tugas yang sulit hanya akan memberikan rasa lelah bagi diri saya sendiri				
5.	Saya memberanikan diri untuk mengikuti sebuah aktivitas baru yang belum pernah saya ikuti				

	sebelumnya				
6.	Tugas yang sulit membuat saya bekerja lebih keras dalam mengerjakannya				
7.	Saya mengalami ketakutan untuk mempelajari hal-hal baru				
8.	Saya merasa gagal dalam memenuhi rencana yang telah saya buat				
9.	Saya mencari situasi yang baru dan berbeda dalam lingkungan tempat saya belajar				
10.	Keterlibatan saya dalam sebuah hal tidak memberikan dampak positif dalam kehidupan saya				
11.	Ada pembelajaran yang bisa diambil dari segala permasalahan yang terjadi dalam kehidupan saya				
12.	Saya melibatkan diri dengan sungguh-sungguh pada apa yang saya lakukan, karena saya percaya bahwa itu merupakan salah satu jalan untuk meraih tujuan hidup saya				
13.	Tugas yang sulit merupakan tugas yang sering saya abaikan				
14.	Saya lebih memilih untuk memberikan pendapat dalam tugas kelompok, daripada diam dan tidak memberikan andil apapun				
15.	Memberikan pendapat dalam sebuah tugas kelompok bukanlah sebuah hal yang wajib untuk dilakukan				
16.	Saya mengesampingkan tugas-tugas yang saya anggap sulit				
17.	Saya percaya bahwa setiap masalah yang saya alami dalam kehidupan ini dapat membuat saya menjadi lebih dewasa				

18.	Tugas yang sulit akan saya kerjakan dengan sungguh-sungguh				
19.	Kesuksesan akan datang dengan sendirinya				
20.	Perubahan yang terjadi didalam kehidupan membuat saya tidak nyaman dan tidak dapat menikmati hidup				
21.	Saya biasanya menyerah jika harus menghadapi tugas yang sulit				
22.	Saya au mengerjakan tugas yang sulit, karena saya bisa banyak hal				
23.	Dalam tugas kelompok, saya akan memilih tugas baru dan belum pernah saya lakukan				
24.	Saya senang berpetualang, karena saya percaya bahwa saya akan mendapatkan pengalam baru				
25.	Saya memilih untuk berdiam diri, karena saya percaya bahwa semua akan menjadi indah pada waktunya				
26.	Berpetualang merupakan hal yang membuang-buang waktu				
27.	Saya seringkali menggali informasi yang lebih dalam sebelum mengerjakan tugas				
28.	Bila saya merencanakan sesuatu, saya cukup yakin dapat melaksanakannya				
29.	Saya memilih untuk melakukan kegiatan lain di luar kuliah, daripada menyendiri dalam kegiatan sehari-hari				
30.	Usaha dan kerja keras bukanlah jaminan untuk mencapai kesuksesan				
31.	Memberikan pendapat didalam sebuah kelompok bukanlah sebuah hal yang wajib untuk dilakukan				
32.	Saya akan belajar dan bekerja keras untuk mendapatkan pembelajaran baru dalam kehidupan				

33.	Saya mengalami ketakutan untuk mempelajari hal-hal baru				
34.	Saya akan berdiam diri dirumah setelah pulang dari sekolah				
35.	Saya bersemangat dalam mengerjakan barbagai tugas yang sulit dipahami				
36.	Saya merasa mampu untuk mengendalikan dan mengubah situasi yang tidak menyenangkan				
37.	Adanya perubahan dalam kehidupan membuat saya ingin selalu belajar memahami dan mengenal diri saya sendiri				
38.	Saya merasa cemas terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dikehidupan saya				
39.	Daripada bepergian bersama teman-teman, lebih baik saya berdiam diri di dalam kamar				
40.	Saya selalu berusaha untuk aktif dalam setiap pemecahan masalah dalam sebuah kelompok				
41.	Segala sesuatu yang saya lakukan saat ini akan menentukan apa yang saya alami besok				
42.	Saya merasa kesulitan dalam mencapai cita-cita dan tujuan hidup saya				
43.	Permasalahan yang saya alami di dalam kehidupan membuat saya tidak berdaya				
44.	Saya menolak untuk menerima tugas yang baru dan belum pernah saya lakukan sebelumnya				
45.	Ketertarikan saya terhadap sebuah tugas membuat saya bersemangat untuk mengerjakannya				
46.	Menurut saya setiap orang pasti akan mengalami perubahan adi dalam kehidupannya, dan itu merupakan suatu hal yang wajar				

LAMPIRAN 02
DATA RESPONDEN PENELITIAN

NO	Nama	Kelas
1	Abdullah Khumaidi Kamal	9A
2	Muhammad Refansyah A	9C
3	Farrel Irsa Pratama	9D
4	Muhammad Raffi Novaldy	9C
5	Halimah Nur Rohmadani	9C
6	Varel Valerian Veasna	9C
7	Aisyah Arvayanti Wahano	9H
8	Mochamad Fikri S.	9H
9	Muhammad Fatahillah Rafiki A	9E
10	Adelia Putri Eka Rahmadani	9H
11	Mutiara Anggun Dinata	9H
12	Evi Agustiyani	9C
13	Amirul Kasterya Nugraha	9H
14	Dava Adhisti Pratama	9C
15	Mochamad Andika Al Azhar	9C
16	Adelia Puri Ramadanani	9D
17	Nahdah Aulia Zahra	9C
18	Mikail Nathan M	9E
19	Lila Indarti	9D
20	Marchel Yohannes S	9E
21	Arzavira Viyatadhika Briliana	9C
22	Diana Joice Ananta S	9E
23	Friska Puspita Sari	9D
24	Anabela Evangelin Cristania J	9E

25	Meilda Adi Widyawati	9G
26	Natasya Amelia Ramadhani	9B
27	Tasya Chelsea Aprillia	9B
28	Adhitya Septyo Tegar Saputra	9B
29	Jihan Nadhifa Tsani Az Zahra	9B
30	Ananda Rizky Prasetyo	9B
31	Fachri Rizki Hidayat	9B
32	Dewa putra revaldo	9I
33	Bayu Seno Aji	9I
34	Allan Sebastian Hamijoyo	9I
35	Yuanita Putri Amelia	9B
36	Dhimas Ajie Hary Baskoro	9B
37	Laskar Bagus Noor Septiansyah	9B
38	Zasqia Ramadhania	9C
39	Putri Yusmawati	9D
40	Putri Qalimahtus Sa' Diyah	9C
41	Rasya Pratama	9D
42	Chaidar Akbar Rahmadian	9B
43	Yoga Dwi Saputra	9D
44	Keysha Az-Zahra	9B
45	Yoga Dwi Saputra	9D
46	Rangga Abdi Saputra	9B
47	Farel Clandestino	9B
48	Ahmad Amin Azua	9B
49	Ivena Aurel R	9C
50	Seandy Febrian Frediansyah	9I
51	Avena Firnanda	9C
52	Renjiro Marvin A	9I
53	Genius Divine Narendra W	9B
54	Muhammad Revan	9I

55	Muhammad Agus	9I
56	Imelda Frista Ananta	9I
57	Tanaka Agung Wijaya	9I
58	Duista Putri	9I
59	Sam Andi Pratama	9d
60	Mohammad Galih Syafat	9A

LAMPIRAN 03

SKOR MENTAH PENELITIAN VARIABEL *GAME ADDICTION* DAN *ACADEMIC HARDINESS*

1. *GAME ADDICTION*

3	4	4	3	4	1	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3
1	2	2	2	1	3	1	4	1	1	1	2	3	3	2	2	3	1	4	2	1
1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4
3	3	2	1	1	3	1	4	1	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4
2	4	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	2
4	1	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2
1	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	4	2	1	2	2	3	3	2
1	1	1	1	2	2	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	1	2	4	1	3	1	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	2	4
2	2	2	3	3	3	1	2	2	4	1	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2
2	3	2	2	1	2	1	3	1	2	2	1	2	3	1	1	4	1	4	4	3

2	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	4	4	2	2	1	1	2	2	1
2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	3
2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	4	1	2	2	1
1	2	1	3	1	2	3	4	1	2	1	2	1	4	2	2	1	1	3	3	2
3	4	2	1	1	4	1	2	1	3	2	1	4	4	1	1	4	2	4	4	4
1	2	2	4	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	1	3	4	4	1
1	4	1	1	1	2	1	4	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	4	4	2
3	2	4	1	1	4	2	4	2	1	3	2	4	4	1	1	3	2	2	2	3
2	1	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	1	1	4	4	3
1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	4	1	4	4	4
3	2	2	1	2	4	4	4	1	4	2	1	4	4	1	2	1	2	1	4	3
2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2
1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	3	3	2	2	2	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	4	2	1	4	1	4	4	4
1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	4	3	1	1	3	1	4	4	2
1	1	2	2	3	3	4	4	2	3	1	2	3	4	2	1	1	1	3	3	2
2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	2	3	4	1	2	2	3	3	3	2
3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
3	4	2	1	2	3	3	3	1	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	1
3	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	1	3	4	3	2	1	1	4	4	4
1	2	2	2	1	3	2	4	1	2	1	1	4	3	1	1	2	1	3	2	2
1	2	2	2	1	3	2	4	1	2	1	1	4	3	1	1	2	1	3	2	2
1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	3	1	1	4	1	3	1	4
2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3
3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3
1	2	1	2	1	4	2	4	2	1	1	1	2	4	2	2	1	2	3	2	3
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2
3	2	1	2	1	3	2	4	2	1	2	4	4	4	2	2	1	2	4	4	2
1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	4	1	4	4	4
1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	4	1	1	1	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1

3	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	1	4	3	2	1	3	2	3	3	4
1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	4
3	1	2	3	1	4	3	4	2	2	3	2	2	4	3	1	2	2	2	2	3
1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	4	2	1	4	2	4	4	1
2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	4	2	2	3
2	1	2	1	1	4	3	4	1	1	1	1	4	4	1	2	4	1	2	2	3
2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	2
4	1	1	1	1	4	1	4	1	2	1	2	1	4	2	1	1	3	1	2	2
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	3	3	4
3	1	2	3	1	3	2	4	1	1	3	2	4	4	2	2	3	1	3	3	3
3	2	3	1	2	2	1	4	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	4	1	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3

2. ACADEMC HARDINESS

4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	1	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	1	2	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	
3	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	2	1	2	2	4	4	4	1	1	3	4	4	4	1	4	1	1	3	4	3	4	2	3	4	1	4	2	4	3	
4	1	1	1	4	4	1	4	1	4	4	1	4	1	1	3	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	1	3	4	4	1	1	4	4	1	1	1	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	
4	2	1	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	4	4	1	1	3	4	4	3	2	2	3	2	4	2	4	4	4	2	3	3	1	2	2	4	4	3	1	1	4	4	
4	2	2	3	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	1	3	2	3	3	4	2	1	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	
3	2	2	1	2	4	2	3	2	4	3	2	1	2	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	2	1	1	3	3	
4	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	2	3	3	
2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	1	1	4	1	4	3	1	1	3	3	4	3	1	4	4	3	1	2	3	3	3	3	1	1	3	3	2	1	1	3	4	3	2	2	3	2	4	3	3	2	1	2	2	4	
3	2	1	2	3	4	3	2	4	4	4	2	4	2	1	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4
3	2	2	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	1	3	4	4	2	3	3	2	2	4	2	1	2	4	4	1	2	3	1	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	2	4	4	
3	1	1	2	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	1	4	4	3	1	1	4	2	2	3	4	4	2	1	4	3	4	1	1	3	4	

2	1	1	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	2	4	4	3	2	1	2	2	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	4
2	2	2	1	4	3	1	3	2	4	4	1	4	1	2	4	4	4	1	2	3	3	4	1	2	4	4	3	2	2	4	1	1	3	3	4	2	2	4	2	1	1	1	3	3
4	2	1	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	1	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4
3	2	3	2	3	3	2	2	3	4	4	1	3	1	2	4	4	1	3	1	3	3	4	1	1	2	4	2	1	1	4	4	1	3	3	3	3	1	4	3	1	1	1	3	4
4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	4	1	1	2	4	2	2	2	2	4	3	3	1	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
4	4	1	3	4	3	2	4	1	4	4	2	4	1	2	3	4	4	2	2	3	2	4	1	1	3	4	3	1	2	4	2	1	2	3	4	3	1	3	4	2	2	2	2	4
4	1	1	4	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	1	4	3	2	3	4	1	1	3	2	1	1	1	4	4	4	3	1	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4
3	1	1	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	1	3	3	3	1	1	4	3	2	2	1	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4
3	3	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4
4	1	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	1	4	4	2	1	3	4	2	3	4	2	2	3	4	4	1	1	4	3	4	2	3	3	1	4	3	4	2	3	3	3	4
4	3	4	4	4	3	3	2	2	1	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	1	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4
3	3	3	4	4	4	2	2	1	4	4	1	4	1	3	4	4	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4
4	2	4	3	4	4	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	2	3	2	4	2	2	3	4	3	2	1	3	4
4	3	1	1	3	3	3	3	1	4	4	2	3	2	2	4	4	1	2	2	4	3	4	2	1	3	3	4	1	2	4	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4
4	1	1	3	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1	1	4	4	1	2	2	4	3	4	1	1	4	3	4	1	1	4	3	1	4	4	4	3	1	4	4	3	3	1	4	4
4	3	4	1	3	2	2	4	2	4	4	2	3	4	2	4	4	1	4	2	3	3	1	4	4	4	3	1	1	3	4	1	4	4	3	4	4	3	2	4	1	1	3	4	4

4	2	2	3	4	3	1	4	1	4	4	1	4	1	2	4	3	2	2	2	3	4	4	1	1	3	3	4	2	1	4	2	1	2	4	4	1	1	3	4	1	1	2	3	4
4	1	1	1	2	2	3	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	3	3	3	4	4	2	3	2	4	4	1	4	3	2	4	4	3	3	1	3	3
3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3
3	1	1	2	3	4	1	3	2	3	4	2	4	2	1	4	4	2	1	1	3	3	3	3	1	4	3	3	1	2	4	2	1	4	3	4	1	1	4	2	1	1	1	4	4
2	2	1	2	3	4	3	3	2	4	4	1	3	2	2	3	4	2	2	2	3	3	4	1	2	4	4	4	1	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	3
3	2	1	1	2	3	1	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	1	1	3	3	3	2	1	3	1	3	3	3	4	2	1	4	3	2	2	1	4	3
3	2	1	1	2	3	1	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	1	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	4	2	1	4	3	2	2	1	4	3
4	1	1	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	3	4	2	1	2	3	3	1	1	3	3	4	2	2	3	3	2	4	3	2	3	1	3	4
2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3
4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	2	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	2	2	3	3
1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	4	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
3	2	1	2	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	1	1	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	4	2	1	3	2	1	1	1	4	4
4	1	1	3	2	4	2	3	1	4	4	3	3	1	4	4	3	1	1	1	2	4	4	2	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	4	4	1	1	4	4	4	1	3	2	4
4	3	1	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	1	2	4	3	1	2	3	3	3	4	1	1	3	3	4	2	1	4	2	3	3	3	3	2	2	3	4	1	2	2	4	4
4	1	1	1	4	4	2	4	1	4	4	2	4	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	3	4	4	4	2	1	4	4	2	2	1	4	4
3	2	2	1	2	4	1	3	1	4	4	1	3	3	1	4	4	3	2	1	2	3	4	2	1	4	4	2	2	2	4	2	3	4	3	3	1	1	3	3	2	1	2	4	3

4	1	1	2	3	4	2	2	3	4	4	1	4	1	1	4	4	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	4	1	2	3	2	1	3	3	4	2	1	3	4	2	1	1	3	4
3	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	4	
4	1	1	2	4	3	4	3	1	4	4	3	4	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	4	4	3	1	2	4	2	1	4	2	3	2	1	4	4	3	3	1	4	4
4	3	1	2	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	1	4	3	3	2	4	2	4	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2
2	1	1	4	1	1	4	3	4	1	1	4	1	1	4	3	2	1	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4	4	1	3	4	4	4	1	3
3	2	1	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	4	
4	1	1	3	4	3	2	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3	2	3	4	1	1	3	3	4	1	2	4	2	4	4	1	4	1	1	4	4	1	2	1	3	4
2	2	1	1	3	3	2	2	2	3	3	3	4	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	3	3	1	1	4	2	2	2	3	3	1	1	3	3	2	1	1	3	3
2	2	2	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	3	4	1	2	4	4	1	1	4	1	4	4	3	3	2	2	3	3	1	2	1	4	4
4	1	2	2	3	4	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	4	1	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	1	2	3	4
4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	1	1	2	2	2	4	4	1	1	3	4	4	1	1	4	1	3	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	1	4
4	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	1	2	4	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	1	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	1	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	1	2	3	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4

LAMPIRAN 04

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABELITAS *GAME ADDICTION*

Scale: *Game Addiction*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00022	43.8333	108.548	.588	.877
VAR00023	43.7333	112.470	.380	.883
VAR00024	43.9333	107.555	.686	.874

VAR00025	44.1667	108.073	.683	.874
VAR00026	44.2333	109.368	.629	.876
VAR00027	43.4167	112.688	.338	.884
VAR00028	43.9000	107.820	.589	.876
VAR00029	42.8667	111.168	.450	.881
VAR00030	44.2500	107.038	.747	.872
VAR00031	44.0000	107.085	.633	.875
VAR00032	44.2000	109.620	.636	.876
VAR00033	44.1833	108.525	.688	.874
VAR00034	42.8667	115.711	.200	.889
VAR00035	42.7167	112.478	.403	.882
VAR00036	43.9167	107.129	.671	.874
VAR00037	44.0833	105.603	.744	.872
VAR00038	43.6833	119.508	.017	.896
VAR00039	44.0500	108.252	.653	.875
VAR00040	43.0333	112.948	.328	.885
VAR00041	43.0667	111.012	.432	.881
VAR00042	43.2000	118.671	.066	.893

LAMPIRAN 05

UJI VALIDITAS DAN RELIABELITAS *ACADEMIC HARDINES*

Scale: *Academic Hardiness*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	37.6000	110.685	.393	.899
VAR00003	37.6500	107.452	.426	.899
VAR00004	36.9500	105.845	.536	.896

VAR00007	36.9167	107.332	.491	.897
VAR00009	37.1500	107.689	.441	.898
VAR00014	37.4500	107.303	.460	.898
VAR00019	37.1333	103.202	.686	.891
VAR00020	37.0000	104.034	.644	.892
VAR00024	37.5000	105.136	.591	.894
VAR00025	37.6167	100.613	.752	.888
VAR00029	37.5833	108.281	.347	.902
VAR00030	37.5000	106.254	.556	.895
VAR00033	36.8667	104.897	.499	.897
VAR00037	36.9167	105.196	.595	.894
VAR00038	37.3833	100.986	.703	.890
VAR00042	37.3167	104.796	.586	.894
VAR00043	37.5000	103.000	.723	.890
VAR00015	36.9000	107.176	.468	.898

LAMPIRAN 06

UJI HIPOTESIS DENGAN ANALISIS *PRODUCT MOMENT*

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
GAMEADDICTION	60	45.87	11.008
ACADEMICHARDINESS	60	39.47	10.846
Valid N (listwise)	60		

Correlations

		VAR00003	VAR00004
VAR00003	Pearson Correlation	1	.342**
	Sig. (2-tailed)		.007
	N	60	60
VAR00004	Pearson Correlation	.342**	1
	Sig. (2-tailed)	.007	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Statistics

		GAME ONLINE	KETANGGUHA N AKADEMIK
N	Valid	60	60
	Missing	0	0

LAMPIRAN 07**UJI TINGKAT *GAME ADDICTION* DAN *ACADEMIC HARDINESS*****GAME ONLINE**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	20	33.3	33.3	33.3
	SEDANG	36	60.0	60.0	93.3
	TINGGI	4	6.7	6.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

KETANGGUHAN AKADEMIK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	22	36.7	36.7	36.7
	SEDANG	32	53.3	53.3	90.0
	TINGGI	6	10.0	10.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

LAMPIRAN 08

BAR CHART *GAME ADDICTION* DAN *ACADEMIC HARDINESS*

